
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.162
攻略透解
深渊传说 3DS
荣耀同盟 PSP
专题企划
星河欲转千帆舞
小探游戏“星”文化
特快专递
鹅妈妈童谣的秘密之馆 PSP
高达回忆 战争的记忆 PSP
ToHeart2 迷宫旅人 PSP
研究中心
塞尔达传说 时之笛 3DS
纸盒战机 PSP
走近业界
Level-5主义
日野晃博亲述Level-5贩卖战略
《黑岩射手》主题贴纸
重庆中电电子音像出版有限责任公司

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年8月3日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第164辑上公布，敬请关注。

大奖



幸运奖



本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司





《掌机王SP》第160辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

NDS烧录卡



城市	姓名
重庆市	杜佳翀
深圳市	何楚贤
上海市	凌翔
大连市	申向东
北京市	宋文
高州市	吴宗霖

三等奖 6名

掌机周边



城市	姓名
柳州市	艾斯
淮安市	田一枫
南宁市	肖健
哈尔滨市	于振英
大连市	张奚语
苏州市	朱承浩

二等奖 6名



电源、手柄

城市	姓名
南昌市	雷汐月
保定市	李军
汕头市	林少忠
三亚市	王金成
常州市	叶慕
郑州市	张弛



《掌机王SP》第160辑DVD问答—中奖名单

答案：B

3名

城市	姓名
杭州市	丁铭
上海市	荣志明
上海市	郑一帆

PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

蔚蓝大海中的双子宿命！

攻略透解

P90

系统详尽解说
全路线剧情攻略
全关卡隐藏道具

Gloria Union
Twin fates in blue ocean

荣耀同盟 PSP



攻略透解

P116

知晓生存意义的RPG

深渊传说 3DS

系统详解
主线流程
重要分支



专题企划

P51

星河欲转千帆舞

探究与玩家密切相关的星星文化

卷首语

暑假已经过去一段时间了，还是那句老话，大家的作业都完成得怎么样了啊？从7月中旬开始，将迎来一个游戏的小爆发期，其中《太鼓之达人DX》、《解放之剑》、《恶魔幸存者2》、《女王之门》等游戏都是非常值得一玩的，要是现在不赶紧完成任务，到时候可就没法安心玩这么多游戏了！本辑虽然基本处于游戏淡季，不过有3DS上的RPG大作《深渊传说》撑场面，于是在本人比较闲的情况下负责《传说》攻略的白菜老师却饱受煎熬，体验了56小时不睡觉的感受，不过和本人66个小时的纪录相比还有一段距离啊，希望白菜老师再接再厉。

阿鲁





口袋光环 162

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

本辑口袋光环观看地址：http://www.tudou.com/programs/view/v6Meq9GtcPU/
密码666666

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年7月第一版
印　　次：2011年7月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年7月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-670-0

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

专题企划

游戏文化频道

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明
ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

2011上半年日本家用游戏市场规模出炉，3DS成最卖座硬件

6月30日，日本EnterBrain集团发布了关于2011年上半年（统计期间为2010年12月27日~2011年6月26日）日本国内家用游戏市场规模的相关速报。根据报道显示，今年上半年日本家用游戏市场软硬件累计规模为1919亿8000万日元，这个数字是去年同期的84.1%。市场规模之所以相比去年同期有所缩水，是因为今年上半年热卖的游戏大作没有去年同期那么多，去年上半年共有包括《新超级马里奥兄弟Wii》、《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》在内的4款游戏销量超过了百万，而今年上半年却一款百万级作品都没有，由于缺乏大作的牵引，从而导致了今年上半年纵使有3DS这样的全新硬件推出，但硬件市场规模相比去年同期还是出现了下滑趋势。

上半年市场规模比较
2010上半年（统计期间为2009年12月28日~2010年6月27日）
硬件：875亿日元
软件：1408亿5000万日元
软硬件累计：2283亿6000万日元
2011上半年
硬件：798亿1000万日元（为去年同期的91.2%）
软件：1121亿7000万日元（为去年同期的79.6%）
软硬件累计：1919亿8000万日元（为去年同期的84.1%）

今年2月26日发售的任天堂最新掌机3DS成为了今年上半年日本卖得最多的主机，尽管它的表现并没有预想的那么出色，但依然以近8万台的优势领先于PSP拔得头筹。而家用机硬件的冠军则被PS3夺走，今年上半年日本共售出62万1048万台PS3，销量超出竞争对手Wii 20万台以上。软件方面，今年上半年日本最卖座的游戏为PSP的《怪物猎人 携带版 3rd》，这款去年年底发售的超大作进入2011年后仍创造了接近百万套的销量。上半年软件销量前5甲中的第二和第三名均来自于Square Enix，分别是NDS的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》和PSP的《异说 012 最终幻想》。这样一来，上半年软件榜中的前三强位置均被掌机游戏所霸占。

2011上半年日本硬件销量

（累计销量统计期间为发售日至2011年6月26日）

名称	上半年销量	累计销量
3DS	115万3891台	115万3891台
PSP（*1）	107万7724台	1735万4655台
PS3	62万1048台	657万935台
NDS（*2）	61万4927台	3273万9225台
Wii	41万3091台	1164万3383台
Xbox 360	6万8724台	147万5387台
*1：数据为NDS、NDSL、NDSi以及NDSi LL的累计值		
*2：数据为PSP和PSP go的累计值		

2011上半年日本软件销量TOP 5						
（累计销量统计期间为发售日至2011年6月26日）						
排名	机种	游戏名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第1位	PSP	怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	2010年12月1日	96万8269套	444万9258套
第2位	NDS	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	Square Enix	2011年3月31日	46万9469套	46万9469套
第3位	PSP	异说 012 最终幻想	Square Enix	2011年3月3日	45万4522套	45万4522套
第4位	PS3	真·三国无双6	Koei Tecmo Games	2011年3月10日	44万3873套	44万3873套
第5位	PS3	如龙 终焉	SEGA	2011年6月9日	37万6193套	37万6193套

由于今年下半年3DS平台有着诸如《超级马里奥》和《马里奥赛车》等受期待大作的推出，因此可以预见在这些任天堂第一方大作的牵引下，下半年3DS的表现将会有很明显的改善。另外，PSP的后续机种PSV也将在年内面世，它的登场也将给原本疲软的日本游戏市场注入新的活力。

事件 EVENT

SEGA与EA签订合作协议，EA作品在日本将交由SEGA发行

7月5日，SEGA宣布已经与享誉全球的大型游戏开发商EA（Electronic Arts）集团的日本法人签订协议，将负责今后EA品牌的实体版游戏在日本国内的流通。根据这项协议，SEGA将从今年7月份开始负责EA的新作在日本的订货，从8月份开始将接手对所有商品的流通管理。

据悉，SEGA方面希望通过发行EA这样全球首屈一指的大型发行商的游戏，来扩大自己在日本国内市场中游戏产品的涉猎范围。而EA方面也希望通过最大程度地利用SEGA在日本国内的流通网以及运营能力，来促进自己的作品在日本地区的销售成绩。SEGA方面将从7月份起接手《诅咒之影》于日本的订货工作，而今年EA最重要的作品之一《战地3》和《FIFA》新作等，也将由SEGA负责在日本的发行。

Activision Blizzard和Square Enix展开合作由SE负责其“《使命召唤》系列”等大作在日本地区的发行之后，获得了非常理想的成绩，最近两作《使命召唤》在日本均获得了超过20万的好成绩，相信这也是促使EA效仿其做法在日本寻找代理发行商的重要原因。

7月5日

NBGI正式宣布了PSP游戏《火影忍者 疾风传 终极冲击》（NARUTO–ナルト– 疾风传 ナルティメットインパクト）的发售日，游戏将于今年10月20日上市，UMD版和PSN下载版的售价均为5230日元。





《终极冲击》是由“《火影忍者 终极》系列”的开发商CyberConnect2所开发的PSP平台新作，本作一改以往的对战类游戏方式，而是变为类似于“《无双》系列”的爽快动作游戏。厂商同时宣布了游戏的预约特典为名叫“携带万华镜写轮眼”的手机挂绳，这个特典其实是2003年推出的“《终极》系列”第一作《火影忍者 终极英雄》的预约特典“携带写轮眼”的复刻版，是为了纪念《终极冲击》是“《终极》系列”的第10作而特别推出的。

PSP夏季限定超值版发售决定，7月28日实惠登场





SCEJ宣布，将于今年7月28日在日本地区推出PSP-3000的全新超值版套装。这个超值套装为夏季限定推出，将以17800日元的低价进行发售。这次的套装将推出钢琴黑、活力蓝、花开粉三种颜色的款式供玩家选择，套装中除了包含PSP-3000型主机一台之外，还将包括容量为2GB的Memory Stick PRO Duo（Mark2）一根，以及与主机颜色相同的收纳包一个和屏幕擦拭布一块。由于目前PSP主机单品在日本的售价为16800日元，因此对于购买了夏季超值套装的玩家来说，相当于仅用1000日元就获得了记忆棒、收纳包和屏幕擦拭布，可谓非常超值，相信对于近期想要购入PSP的玩家来说相当具有杀伤力。而对于首次购入PSP主机的玩家来说，套装中附带的记忆棒、收纳包和屏幕擦拭布也可以令他们在短期内不用添置周边，非常实用。

今年7月份3DS将在日本地区推出新配色主机、以及对《星际火狐64 3D》和《超级口袋妖怪大乱斗》等作品展开新一轮促销，而对于暑期商战，PSP也是有备而来。7、8月份PSP平台有着丰富的软件阵容，比如7月14日发售的《实况力量职业棒球2011》和《太鼓之达人 携带版DX》，7月21日发售的《战国BASARA 群雄编年史》、以及8月10日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》等，相信在软件阵容以及硬件促销措施的刺激下，PSP在今年夏季会进一步普及。

7月6日

Square Enix宣布了“《最终幻想》系列”登陆3DS平台的第一款作品——《交响旋律 最终幻想》（Theat Rhythm）。《交响旋律 最终幻想》是一款音乐游戏，讲述被水晶所引导的战士们围绕音乐展开的冒险。游戏中将收录“《最终幻想》系列”中的知名曲目，玩家可以用触控笔在3DS的下屏演奏它们。本作中也会有历代《最终幻想》作品中的人气角色登场，从首批截图可以确认《最终幻想Ⅱ》中的弗利奥尼尔、《最终幻想Ⅲ》中的洋葱剑士、《最终幻想Ⅶ》中的克劳德、《最终幻想ⅩⅢ》中的闪电将会在本作中出现。

7月7日



在知名音乐游戏《流行音乐 携带版》登陆PSP并获得非常不错的销量之后，Konami宣布将继续于PSP平台推出续作《流行音乐 携带版2》。本作以街机版的《流行音乐16 派对》为蓝本进行制作，将充分体现原作的“派对”这一主题，前作中的冒险模式也将在本作中进化成派对模式，玩家可以邀请街道上遇到的各个角色前往自己家中举行盛大热闹的派对活动。而游戏的音乐演奏部分玩法则不变，依然是看准从上掉下的符号根据节奏进行按键。游戏的具体发售日期目前尚未确定。

7月7日

SEGA发表了将于今年秋季发售的PSP新作《七龙战记2020》（セブンスドラゴン2020）的豪华声优阵容，据悉本作将起用30位知名声优为游戏配音，囊括了石田彰、神谷浩史、樱井孝宏、水树奈奈、丰崎爱生、田中理惠等名家，基本上都是声优控们如雷贯耳的名字。不过需要注意的是，这些声优们的声音仅仅作为自创角色的备选声音登场，因此语音量应该不会很多。不过在创建自己喜欢的角色的同时，能够让自己喜欢的声优来为其配音，对于粉丝来说同样有着不小的吸引力。

事件 EVENT

SCE发表新经营体制，平井一夫升任，安德鲁握更多实权



SCE于6月29日发表了新的经营体制，公布了公司内部的人事调动情况。申明称现任代表取缔役社长（即总经理）兼集团CEO的平井一夫将升任为代表取缔役会长（即董事长），而平井一夫原本的代表取缔役社长兼集团CEO职务，则将交由现任SCE欧洲社长兼CEO兼Co-COO（联合首席运营官）的安德鲁·豪斯（Andrew House）接任，该项人事调动将从今年9月1日起执行生效。另外，原本的代表取缔役会长佐藤明将在今年8月31日退任，而前SCE名誉会长、PS家族生父的久多良木健则已经于6月28日退任。

这次人事调动之后，担任SCE集团CEO的安德鲁·豪斯将掌握更多实权，在对SCE各事业运营负总责的同时，安德鲁还将与代表取缔役会长平井一夫、副社长铃木国正、以及各事业部门的部长和各地区子公司的经营方进行密切合作，把丰富的经验和卓越的领导能力利用在集团的经营上，对PS3、PSP以及预计年底起在全球发售的次世代掌机PS Vita在全球范围内进行全面推广。

安德鲁·豪斯于1990年加入索尼集团，最初负责宣传业务，1995年4月调入SCE市场宣传部门，为初代PS主机及其游戏软件的市场和促销活动做出了巨大贡献。1996年3月，安德鲁被任命为SCEA的市场部副总裁，对PS家族在北美地区的推广立下了汗马功劳，将PlayStation这个名字培育成北美玩家众所周知的知名品牌。对PS家族卓有成效的推广令安德鲁于2005年升任为索尼集团的CMO（首席营销官），而目前索尼的统一广告宣传语“make.believe”就是由他所采用并贯彻到所有所有索尼产品中去的。2009年5月，安德鲁重回PS事业，担任SCEE社长兼CEO兼Co-COO，作为欧洲/PAL地区的商务负责人，为PS家族以及PS Network在欧洲/PAL地区约100个国家打响知名度做出了贡献。

7月7日

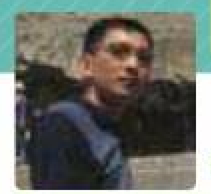


在把《魔界战记》、《光之圣女传说》等S·RPG作品移植PSP并取得理想的成绩后，日本一Software宣布将当年PS2平台的另一款S·RPG名作《幻域战记》移植PSP平台。《幻域战记 携带版》（ファントム·キングダム PORTABLE）将在原作基础上追加新的角色以及新剧本，并在游戏细节方面进行调整让其更适应掌机平台。本作将于今年9月22日发售，其中UMD普通版售价为5040日元、UMD初回限定版售价为7140日元，游戏将于同时推出PSN下载版，售价为4000日元。

7月7日



Level-5宣布，原本为3DS平台开发的《夜店女郎3DS》（キャバ娘つぴ for Nintendo 3DS），游戏更名为《女生RPG 灰姑娘生活》（ガールズRPG シンデレライフ），从游戏名我们可以看出，这是Level-5利用自己在制作RPG方面的经验，特别针对女性玩家而开发的一款RPG作品。玩家在游戏中扮演一位女生，体验在新银座纸醉金迷的生活。玩家的任务是在夜店“城堡”中，与来店的客人们进行交谈，让他们获得精神上的治愈。来店的客人中不仅有明星、还包括了政治家、名企业社长等大人物。随着玩家不断接待客人，主人公会获得经验值并升级。





从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

不和之音

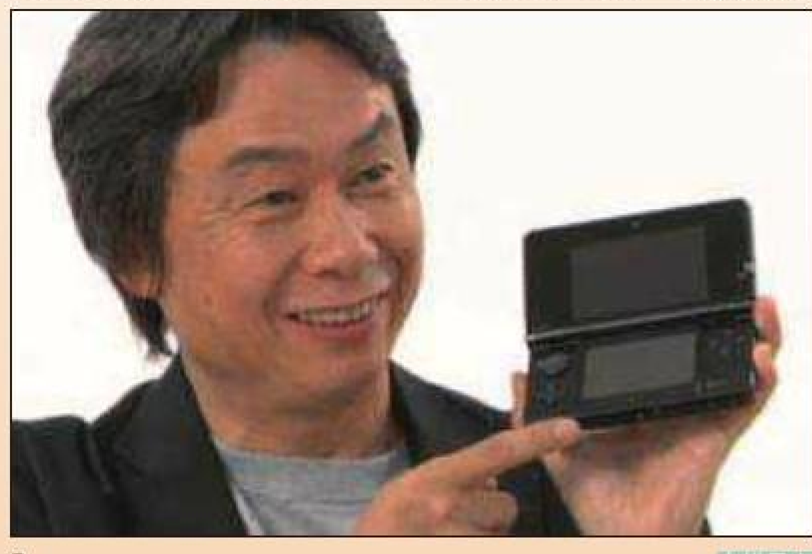
几年前NDS和Wii持续供不应求时，美国任天堂总裁雷吉总是骄傲地对人们说“我们从来只公布实际销量，不像某些厂商那样只公布出货量数字”。现在任天堂不大敢向人们强调销量与出货量的区别了。在4月份的决算说明会上，任天堂宣布3DS卖掉了361万台。注意，这里用的词是“卖掉”（Sell）——既不是出货量（Ships），也不是销量（Sales），而是模棱两可的“卖掉”。这361万台究竟是卖给了零售商，还是已经由零售商卖给了消费者？普通玩家不会在乎这里面的区别，多数媒体则是习惯性地认为361万是3DS的实际销量。但是根据一些第三方机构的统计数据，3DS的实际销量到6月下旬才突破300万。

最近Enterbrain的数据显示，3DS在日本上市13周后销量才突破百万。此前，笔者清楚记得任天堂宣布3月底之前日本“出货”150万台3DS，据此推算，如果当时3DS确实完成了出货目标，那么实际消化率可能不到一半。任天堂为3DS制定了公司有史以来最高的销量目标，实际销售速度却远不及NDS。当年NDS在日本只用4周实际销量即突破百万，区区一个改良机型的NDSL，也只用8个星期即突破百万，NDSi也同样只用了8个星期。相比之下，3DS的表现着实令人失望。

在3DS饱受质疑的同时，PSV倒是赢得无数喝彩。备受关注的E3 2011“游戏批评家大奖”揭晓，PSV战胜了Wii U，夺得最佳硬件奖，算是为这届展会的两部新主机之争给出了一个权威的结果。5年前PS3在同样的奖项中败给Wii，如今PSV赢回一局，对于未来的业界走势多少有些指引意义，不过这样一个奖项是否会帮助索尼赢回第三方的信心？

动视暴雪CEO Bobby Kotick的一番言论给新科状元PSV泼了盆冷水，这位恶名远扬的大嘴说：“PSV的性能让我超级兴奋，但是它真有市场吗？”Kotick认为不管是3DS还是PSV，都没有智能手机方便，智能手机才是掌机业的未来。且不论Kotick的预言会否成真，这番话已让人对PSV的《COD》心生疑虑。PSV初公布时，只有一个LOGO的《COD》被当作杀手锏。如果动视肯为PSV开发一个与家用机比肩的《COD》新作，那么PSV将毫无疑问地会成为FPS玩家的新宠，《COD》将成为欧美的《怪物猎人》，FPS将成为索尼掌机业务的救世主，正如日本的MH式游戏。Kotick的这番话为PSV的《COD》蒙上了阴影，意味着该作可能尚未开始制作，或者动视的态度出现了动摇，PSV的《COD》或许会成为一个新的雾件，即使顺利开工制作，也难以成为家用机规模的游戏，如果只是一款与过去的PSP版《COD》相似的游戏，动视还不如不做，免得劳民伤财，还污染了玩家的视线，抹黑了《COD》的招牌。

吉田修平说，PSV是一部先制定250美元售价目标，再以此为前提进行硬件研发的掌机。从价格定位到硬件设计，PSV都走到了正途上，最后的关键一步是索尼的第三方政策。索尼通过PS3养成了自力更生的软件策略，但在PSV身上不妨改走第三方路线。在这个没有微软搅局的市场里，花点钱向第三方买一些顶级传统大作可活化软件市场，制造示范效应。也许Bobby Kotick此番发言的真正用意是在向索尼讨价还价，让索尼产生危机感，为PSV的《COD》提供更多赞助。为了最终熬成大爷，硬件商们总是要先当好孙子，将众软件商大爷们服侍得妥妥贴贴。







真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

索尼的奋斗

有机EL（又称OLED）是Organic Electro-Luminescence的简称，意即有机发光的电子面板，目前世界上主流的应用技术为美国柯达公司的华裔科学家郑青云于上世纪末所发明。有机EL一度被认为是取代传统LCD液晶的革命性显示技术，有机EL显示器具有自发光、结构简单、广视角、高对比、低耗电及高应答速度等优异特性，尤其契合携带式电子产品“轻薄短小”的特征。有机EL还具备一个LCD永远无法实现的技术特性便是其面板可以任意卷曲或改变形状。

喜欢站在先端技术潮头浪尖的索尼无疑是有机EL技术最积极的响应者，该社在本世纪初便投入了大量财力进行研发，并于2005年在全球范围率先推出了有机EL液晶彩电，然而索尼采用的低分子涂层技术存在着难以大面积涂层和实际使用寿命短等致命缺陷。屏幕尺寸仅仅徘徊在15英寸以下且使用寿命不足20000小时的索尼初代有机EL彩电比较起当时主流的大屏幕LCD液晶电视实在毫无魅力可言，乏人问津之下该社终于在2009年宣布退出有机EL阵营。索尼在有机EL技术应用的挫折更直接导致其在电子显示业务方面的全面溃败，由于在LCD液晶技术研发投入不足，该社的液晶彩电只能长期仰赖进口韩国三星的面板，这也是造成其彩电业务长期亏损的根源之一。更令索尼气结的是，其直接竞争对手三星有效采用了敌退我进的战略，近年向苹果iPhone及其自社品牌等智能手机领域全面应用了被索尼一度全面丢弃的有机EL技术，迅速成长为拥有绝对市场占有率的主导者。本世纪最初的十年被公认为索尼在电子显示技术领域“失落的十年”，该社经营层的进退失据实令人扼腕叹息。

2011年6月，索尼在全球最大的显示器国际展会SID（Society for Information Display）向公众展示了应用了多种业界尖端技术试制的显示面板，现场气氛非常热烈，其中25英寸专业有机EL屏幕和裸眼3D有机EL电视等都让公众再次见识其强大的技术实力。几乎与此同时，索尼在E3游戏展会上闪亮披露了应用了高画质有机EL屏幕的PSP携带主机的后继商品PSV。索尼在有机EL业务方面的一连串组合拳让外界既惊且喜，三星和苹果等同业厂商的巨大成功让这个昔日的产业巨头再也不甘寂寞，终于准备放手一搏再塑辉煌。另据《日本经济新闻》6月7日晨报题目为“东芝和索尼合并液晶业务”的新闻称：两公司已就合并中小尺寸液晶面板业务进入最终协商阶段。该报道称两公司将在2011年内合并液晶业务成立新公司，并从官民共同成立的基金——日本产业革新机构接受超过1000亿日元的投资。两公司将以该资金为基础，加紧设置新生产线，确立有机EL面板的量产技术。虽然两社至今均未对报道内容发表证实言论，但据可靠业内人士宣称计划已近最终发表阶段。

很显然，PSV仅仅是索尼集团整体市场大战略的冰山一角，该社期望通过推出一款能够取得巨大商业成功的携带娱乐设备，扩大其在有机EL市场的支配力，以期彻底扭转其经营被动局面。索尼对于PSV的超低定价确实是赔本赚吆喝，亦进一步证明其谋划之深远，区区携带游戏市场并非其终极目标，任天堂更非惟一竞争对手，这或许是索尼在显示器业务翻盘的最后机会，然而胜算却并不高。EA某高层近日曾经表示：“PSV无疑是一款非常具有杀伤力的主机，但是我们并不确定索尼预想中的庞大消费用户群是否真的存在！”PSV需要取得等同于当初任天堂NDS所创造的市场轰动，才能足以匹敌时下大行其道的智能手机流行潮，该主机未来显然将和任天堂3DS陷入长期体力拉锯战。PSV最大的致命伤在于索尼自身并没有足够的软件号召力来牵引市场，硬件高规格所导致的软件开发成本膨胀将让第三方更加谨慎行事。

笔者对于PSV最大的不安在于索尼将宣传重点过多聚焦在硬件设计规格（这也是其真正目的所在），而对真正战略核心的软件阵容并没有进行长期性地统筹规划，如果仅仅是将家用平台那些著名标题一股脑照搬敷衍的话，其未来成败可知矣！

游人望远镜



不知道读者之中有没有去过欧洲旅行的同学呢？就算没有也没关系，本辑“游人望远镜”中，前往西班牙出差的小岛秀夫将为你介绍巴塞罗那的迷人景观，现在就来看一看吧。

稻船敬二



前Capcom常务执行董事，开发统括本部长
代表作包括《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏
从Capcom离职后负责Concept与Intercept两个游戏工作室

游戏业界大危机？

从新闻上看，目前游戏软件的销量形式十分糟糕。貌似同比前年下降了20%。今年上半年的游戏软硬件市场规模下调至2000亿日元。当然我指的是日本国内。

虽然这里包含了3月地震灾害的不可抗力因素，但这数字也实在太离谱了。

几年前我就已经警告过，如今情况正通过数字明显地呈现出来了。如6月的E3游戏展中，日本厂商的劣势已经一目了然，从许多游戏业界相关人士口中得知对日本厂商的特别关照已经没有了。也就是说现在的日厂由于失去了比赛的种子权，今后不得不从预选开始进行挑战。这样一来，是真正意义上的实力较量的时代来临了呢。

过去的荣誉、厂商的名声、开发者的尊严都可能变成浮云。当然总比无名小厂要有利，但我觉得这并不足以安心。我想说这正是我喜欢看见的景像，由于我一直以这心态去战斗，因此今后我的战略并不会有所改变，大概众多日本厂商都会不得已对战略进行重新考虑吧。

在今后的两年，我觉得游戏业界会迎来现至今从未有过的巨大变革。其变化之大说不定足以改变游戏业界的版图。变革是必然会来临的，不经变革而墨守成规，在这社会之中也不见得会好过。随着巨大变革的出现，无法根据变化而作出确实应变的厂商将会无法生存下来。

和人类一样，游戏业随着岁数的增长，身体、头脑还是内心总会变得僵硬。我希望它能保持灵活的思考、以不被常识和过去所束缚的心态去做好准备。游戏业界，对我而言，正变得越来越有趣。让人兴奋不已哦（笑）。

的确从今年的表现来看，日本游戏厂商可是说是每况愈下，希望他们能重新振作，为玩家制作更为优秀的游戏。

小岛秀夫



Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

情迷巴塞罗那

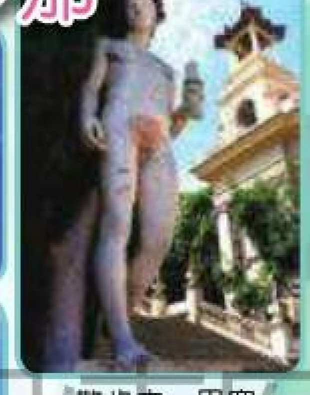
在原斗牛场会场旁和人碰头。



▶西班牙广场上的原斗牛场

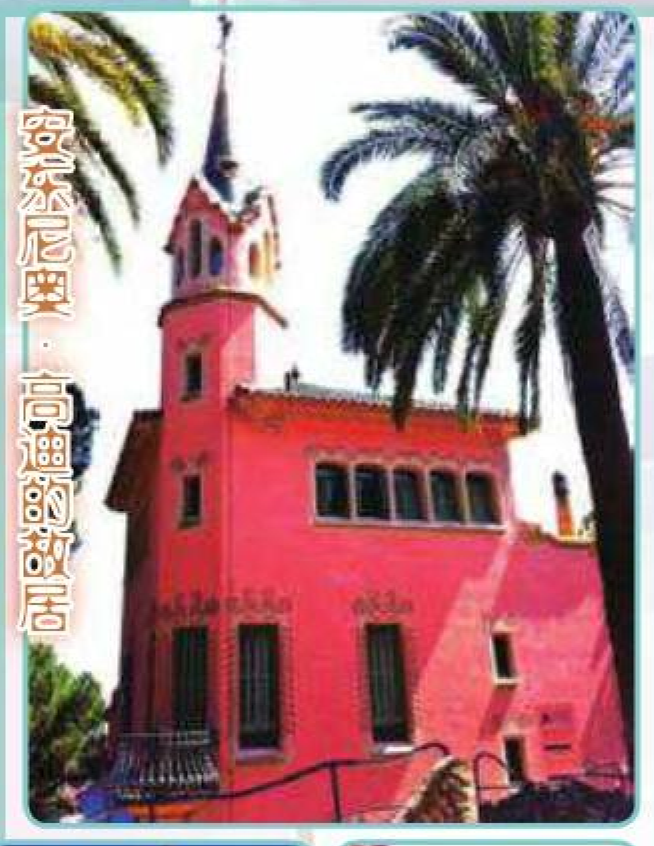




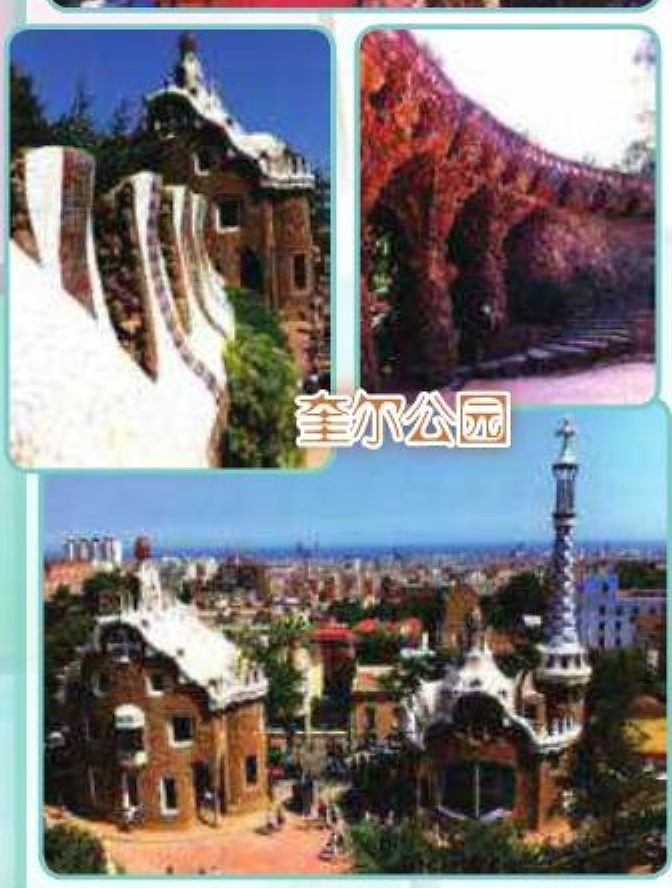


散步中，巴塞罗那太棒了！什么都很漂亮。

安东尼奥·高迪的故居



奎尔公园



米拉公寓



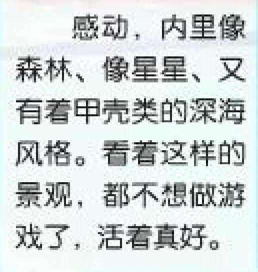
巴特罗之家

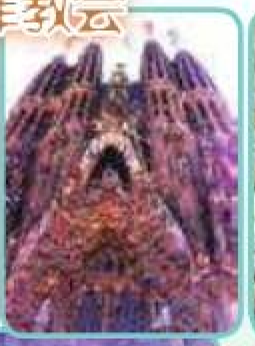




从奎尔、米拉公寓、巴特罗之家，乃至这地板也是高迪设计的。

圣家族赎罪教会







感动，内里像森林、像星星、又有着甲壳类的深海风格。看着这样的景观，都不想做游戏了，活着真好。



这是欧洲最古老的邮箱。



掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

《塞尔达传说 时之笛 3D》发售后的两周内，3DS的硬件销量均超越PSP，本作和《纸盒战机》双周销量均突破20万，成绩斐然，不过由于PSP的普及量原因，后者尚不足以带动硬件销量。《斯坦因之门》虽是移植作，但由于早就在PC和X360平台上打响知名度，且剧情素质过硬，依然取得8万多销量，是同类游戏中的佼佼者。

软件销量（日本） 2011年6月20日～6月26日

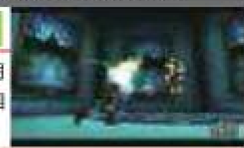
1 斯坦因之门
シュタインズ・ゲート
■角川书店■AVG■2011年6月23日■6090日元
NEW 本周销量 8万5918套 累计销量 8万5918套



如今文字冒险能买上8万已经是少之又少，加上这还是一款差不多两年前的X360游戏移植作，看来魅力依然不减，其过硬的剧情功底绝对是主要原因。其续作《比翼恋理的爱人》已经于2011年6月在X360上推出，相信不久后PSP（或者PSV）的玩家也能够体验得到。

2 高达回忆 战争的记忆
ガンダム メモリーズ －战いの记忆－
■NBGI■ACT■2011年6月23日■6279日元
NEW 本周销量 6万189套 累计销量 6万189套

3 塞尔达传说 时之笛 3D
ゼルダの传说 时のオカリナ 3D
■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元
NEW 本周销量 4万262套 累计销量 22万3260套



原作素质就相当高，巧妙的谜题以及丰富的收集要素让人乐此不疲，并且登陆3DS后画面和操作都得到了优化，利用3D显示和触控机能让玩家体验到了原作所没有的感受。另外游戏还非常厚道地把《里 时之笛》也收录了进来，性价比相当高，有3DS的玩家不可错过。

4 纸盒战机
ダンボール战机
■Level-5■RPG■2011年6月16日■5980日元
NEW 本周销量 3万8496套 累计销量 20万2330套



以机器人对战为主题的《纸盒战机》在发售前就已经通过大量宣传以及动画造势，游戏发售后自然引起了不少人的关注，而游戏本身的素质也非常不错，对战的爽快感、游戏内容的丰富度、组装的乐趣都为不少玩家所称道。游戏的整体素质也算对得起两周20万套的销量。

5 网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋
テニスの王子样 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion
■Konami■AVG■2011年6月23日■5250日元
NEW 本周销量 3万8281套 累计销量 3万8281套

6 荣耀同盟
グロリア・ユニオン
■Atlus■S・RPG■2011年6月23日■6279日元
NEW 本周销量 8318套 累计销量 8318套

7 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元
↓ 本周销量 6726套 累计销量 46万9469套

8 口袋妖怪 黑・白
ポケットモンスターブラック・ホワイト
■Nintendo■RPG■2010年9月18日■4800日元
↑ 本周销量 6374套 累计销量 521万8112套

9 鹅妈妈童谣的秘密之馆
マザーグースの秘密の馆
■QuinRose■AVG■2011年6月23日■5985日元
NEW 本周销量 5901套 累计销量 5901套

10 生化危机 佣兵 3D
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
■Capcom■ACT■2011年6月2日■4800日元
↓ 本周销量 4609套 累计销量 8万9401套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年6月20日～6月26日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	2万7378台	115万3891台
NDSi	6476台	56万9922台
PSP	2万4853台	105万8367台
NDSL	201台	2万5085台
PSP go	227台	1万9334台

3DS累计销量：115万3891台

NDS+NDSL+NDSi累计数量：3273万9225台

PSP+PSP go累计数量：1735万4655台





这次评分的5款游戏中，两款3DS游戏的素质均可圈可点，尤其《洛特雷克博士与忘却的骑士团》可谓黑马。看起来是卖角色的《ToHeart2 迷宫旅人》出人意料地硬派，喜欢迷宫类游戏的玩家不妨尝试一下。相比之下，《鹅妈妈童谣的秘密之馆》和《小凉宫春日的麻将》都有较为明显的缺点。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30－27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26－24分之间的为“热血推荐”级别。

深渊传说



3DS 热血推荐

“《传说》系列”的十周年纪念作品移植版，战斗激烈紧张，系统创新，保持了PS2版的原汁原味，是3DS平台上现阶段不可多得的佳作。

白裂 虽然是卡片格式，但游戏在某些特殊情况下拖慢严重，从城镇切换到大地图、甚至是派生秘奥义时都有近3秒以上的读取时间。最诟病的就是手感问题，按住L键推动滑杆的自由移动操作非常别扭，按久了以后手指就会酸痛，而且以滑杆来精确定位上下和前后方向实在不科学。但总的来说游戏还是瑕不掩瑜，本身的高素质完全可以让玩家大部分时间忽视这些问题，尽情享受乐趣。剧本长度在历代《传说》之中可以排得上号，隐藏要素也极其丰富，大量的收集要素与二周目限定事件让有收集癖好的玩家头顶青天。音乐制作得也非常出色，总是让人玩的时候有身临其境的感觉。



总分 24

项目	评价
画面	★★★★☆
音乐	★★★★★
手感	★★★☆☆

半夏 游戏系统、剧情等都保持“《传说》系列”的一贯高水准，读盘时间比PS2版大幅降低。3DS版角色追加的新奥义十分华丽，但大地图以及人多时依然存在拖慢现象。



胧月 原作素质很高，但对移植诚意持保留态度。实际画面素质明显不如初期公布的截图，点击下屏呼出的菜单却显示在上屏，别这么偷懒行么？



■テイルズ オブ ジ アビス■卡片■NBGI■RPG■2011年6月30日■1人■无对应周边

洛特雷克博士与忘却的骑士团



3DS 热血推荐

本作的舞台为19世纪末的巴黎，以巴黎地下的巨大迷宫为中心，国立自然史博物馆的考古学教授洛特雷克博士等人展开的冒险故事。

半夏 解谜、探索、战斗间的平衡非常好，战斗系统虽然简单但却有十分深的内涵，游戏中穿插的动画制作都十分优秀，明星声优表现也都可圈可点。整个游戏与其说是AVG，更像是RPG。游戏的主要流程是在酒馆接受任务，探索巴黎街道，发现迷宫后进行探索，获得的道具和宝石用来强化精灵，再进行战斗。与精灵战斗的过程十分华丽，甚至需要一边打一边计算伤害以安排下一步的行动，虽然比较花费心思，但十分有趣。迷宫中有大量谜题等着玩家，但在探索迷宫的过程中如果不幸被警卫抓到就要从头开始，这一点比较麻烦。



总分 24

项目	评价
谜题难度	★★★★☆
系统	★★★☆☆
平衡性	★★★★☆

胧月 加入战斗系统给这款画面和剧情都与《雷顿》相仿的游戏树立起强烈的个性，巴黎的各著名地点得到良好还原，不过探索路线重复性较高，略显繁琐。



阿鲁 第一眼给人解谜游戏的感觉，其实主题是与精灵的战斗。战斗的演出画面很具迫力，战略性不低，理解了这一点后，强力武器的收集乐趣大大增强。

■ドクターロートレックと忘却の骑士团■卡片■Konami■AVG■2011年7月7日■1人■无对应周边

鹅妈妈童谣的秘密之馆


PSP

QuinRose旗下最新乙女游戏，讲述了女主角被卷入到书中世界，结识了5个男主角，并通过答题设法回到原来世界的故事……



本作号称结合朗读与恋爱冒险的新感觉女性向游戏，《鹅妈妈的童谣》一书贯穿整个游戏，游戏的情节进行靠问答推进，如果单纯靠蒙很可能出错又要重新开始，所以需要玩家有一定的日语基础，好在答题过程中可以参考童谣，稍微减低了难度。游戏中收录了全童谣英日双语朗读，以及日文细致的解说，方便玩家查阅。游戏收录多位插画家的作品，全童谣背景达200余张。作为乙女GAME恋爱情结也不会少，每段剧情中男主角都会不知不觉讲述一个知识或常识。可惜游戏重复度太大，答题过程过长，没有耐心的玩家很可能中途放弃。 **6**

总分 16

知识度	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆
剧情	★★☆☆☆

白菜 比起恋爱剧情，杂学方面占的比重要高得多。角色攻略时连选项都不给，各种猜谜接连不断，仿佛这并非乙女游戏而是《雷顿教授》。这款游戏的价值除了声优，就只剩杂学了。 **5**

胧月 作为女性向恋爱游戏，却缺乏与男性角色的直接交流，有一种比文招亲的感觉，或者更像“脑白金”类游戏。事前厂商宣传这是“新感觉乙女游戏”，却不是什么好的新感觉。 **5**

■マザーグースの秘密の館■UMD■QuinRose■AVG■2011年6月23日■1人■无对应周边

ToHeart2 迷宫旅人


PSP

这是一款以美少女育成为亮点的迷宫RPG，讲述了主人公被奇怪装置传送到有RPG风格异世界的地下城，指导一堆美少女勇闯迷宫的故事。



虽然是一款类似《冬宫》的迷宫类RPG，不过由于主题是美少女，因此游戏的氛围轻松了不少。游戏的系统虽然模仿的是传统美式迷宫RPG，不过游戏整体的难度适中，游戏对职业搭配的要求相比同类游戏而言较低，前、中期只要有不错的武器攻略迷宫其实并不困难，哪怕是不擅长此类游戏的玩家也能轻松上手。当然，本作最大的亮点在于各角色的超强给力“萌图”以及怪物的各种封印照，相信这些是大部分玩家玩下去的动力吧。本作在一些细节上还有待改进，例如地图显示问题，升级培养难度等。 **8**

总分 23

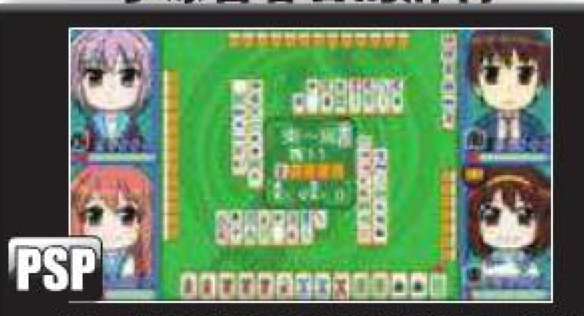
画面	★★★★☆
系统	★★★★☆
剧情	★★★☆☆

白菜 最大卖点毫无疑问是各种美少女（包括怪兽）。捕捉怪兽放进队伍应该是不少人继续游戏的动力。RPG系统不过不失，就算不是原作FANS也有一试的理由，只要喜欢美少女。 **7**

乌冬 看上去纯是卖角色的游戏却有着不低的难度，为了可爱女性角色玩本作的玩家可能会在未达成自己的目的前就心灵受创一次（笑）。好好看教学，实打实练才是体验本作乐趣的正确方法。 **8**

■トゥハート2 ダンジョントラベラーズ■UMD■Aquaplus■RPG■2011年6月30日■1人■无对应周边

小凉宫春日的麻将


PSP

某日，凉宫大神由于看了某麻将相关漫画，突然对麻将产生了非常浓厚的兴趣，于是SOS团员与这位大神“造长城”的故事拉开了序幕。

本作是一款套着动漫角色马甲的麻将游戏，相信不少玩家都是冲着《小凉宫春日》才接触本作的吧。本作玩起来比较偏向真实麻将的感觉，每个角色的“名言技”虽然可以看做是必杀技，不过这些技能的效果对牌局的影响其实并不大，只有透视、阻止胡牌稍微有点作用，但和同类作品动辄发动役满牌型的必杀技相比简直就是小儿科。牌局进行途中，不时会有人针对牌局或是某人进行吐槽，让人有身处SOS团活动室的感觉。不过游戏没有针对新手的教学模式，也没有建议出牌的提示，不熟悉麻将的玩家玩起来会比较困难。 **7**

总分 20

难度	★★★★☆
必杀技	★★★☆☆
搞笑度	★★★☆☆

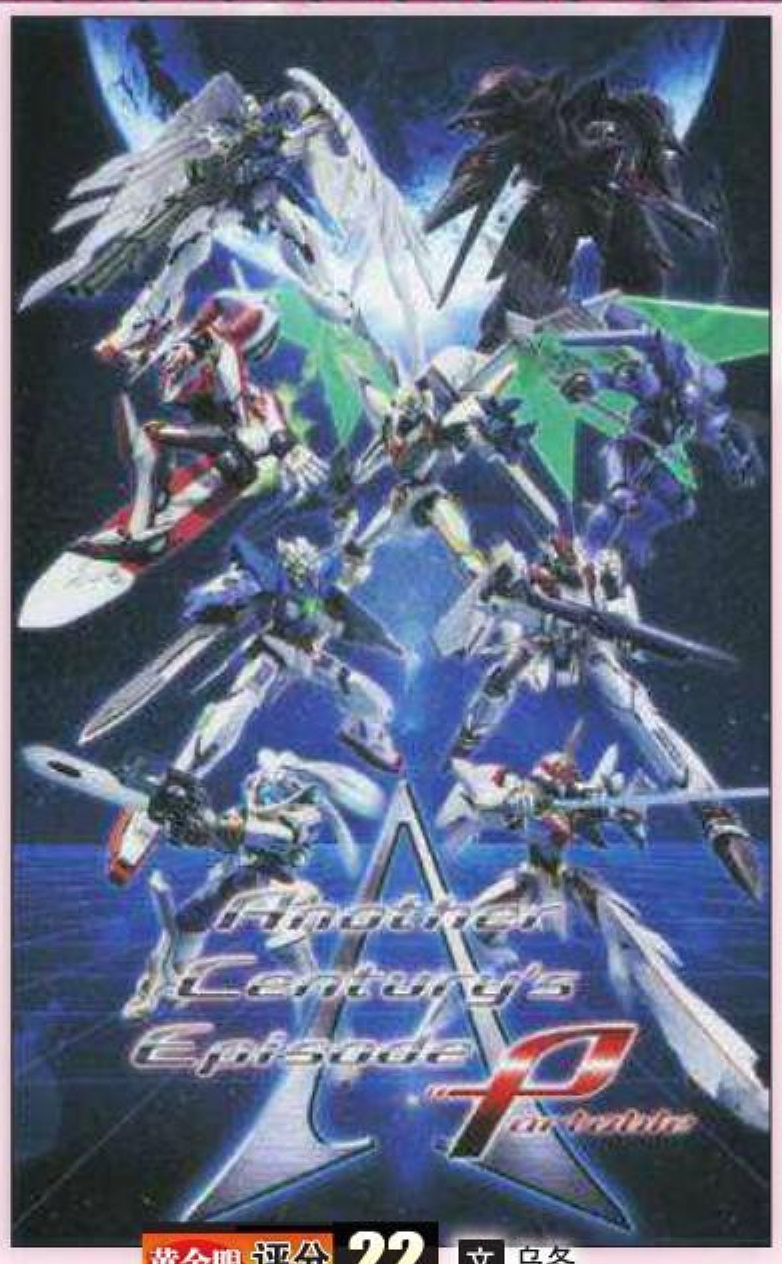
酷洛洛 小凉宫与她的SOS团员们在游戏中相当可爱生动，治愈感十足。随着对局的情况，角色之间还也会有各种有趣的对话。适合喜欢《凉宫》又略懂日本麻将规则的同学们消闲。 **8**

胧月 对原作氛围还原得较好，不过打出去的牌显示得太小，很难看清。AI对手的思考时间过长，另外角色在开口说话时会停止打麻将，影响了游戏节奏。 **5**

■凉宫ハルヒちゃんの麻雀■UMD■角川书店■TAB■2011年7月7日■1～4人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 22 文 乌冬

异世纪传说 携带版

Another Century's Episode Portable

PSP ◆NBGI◆ACT◆2011年1月13日◆日版 ◆1～3人◆6279日元◆无对应周边

游戏时间：30小时以上

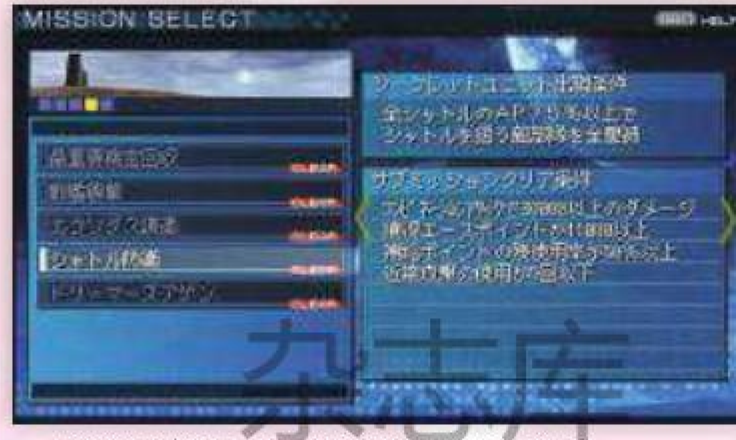
2010年，已经三年没推出过新作的“《异世纪传说》系列”（以下简称《ACE》）终于在PS3上复活，借着这次契机，PSP也有幸沾光，被赋予了这款《异世纪传说 携带版》（以下简称《ACEP》）。PSP版的本作为原创新作，并根据PSP的特性对游戏做了一定改变，不过也正是这些改变，令本作成为了系列中异质的存在，究竟改变是好是坏，下面就来看一下。

纯任务制

本作和家用机版最大的不同就是把流程改成了纯任务制，为的是迎合PSP的便携特性，让玩家走到哪都能拿得起放得下。不过这样做之前制作方似乎忽略了一点，作为一款大杂烩游戏，剧情是串联各部零散作品的引线，若失去了剧情，那参战作品也只是一盘散沙。

一直以来，《ACE》都被视为《机战》的动作版，不仅有动作要素，还能体验像《机战》一样各作品间的剧情交错。可到了本作中，各参战作品的机师和机体就像原本就在那里一样，没有剧情、世界设定之类的东西作为登场铺垫，仅仅是作为战斗单位而存在，而一起战斗的原因也没有交代，完全失去了大杂烩的意义。这样也就罢了，可游戏中偏偏又有不少来自原作的关卡，有些甚至连关卡名字用的都是原作的标题名，像是《Z高达》的“ダカールの日”，《返乡战士》的“变化！ドミネーター”等，而且游戏中对于这些关卡就只有通讯员的简短作战目的说明，至于战斗由来则只字不提，更别说剧情了，所以玩起来也是没有丝毫代入感可言。

当然，为了弥补剧情的缺失，制作方针对任务的玩法下了不少功夫，比如加入了分支任务和秘密任务，另外还有需要“刷”的芯片要素，可是也依然改变不了游戏为战斗而战斗的本质，游戏时间的增加也只是单纯地重复作业而已。



▲游戏的关卡数量不少，但是每关的可重复性并不高。

豪华的参战作品阵容?

本作的参战作品阵容可谓相当豪华，甚至和PS3版的比也有过之而无不及，当然这也多亏了纯任务制，因为没有了剧情，就不用考虑作品间剧情的关联难度，可以无顾虑地加入玩家喜欢的作品，这本应该可作为本作的卖点大书特书的，可当玩过游戏后就会发现完全不是那么一回事。在最初的《ACE》作品中，尽管参战作品不是很多，但每部作品的登场机体却很足，基本涵盖了作品的主要机体。而本作的情况则正好相反，参战作品看上去是很多，但每部作品实际能使用的机体数量却寥寥无几，大部分作品的登场机体都是主角机加对手机的配置，待遇差点的就只有主角机一架。要说这次登场作品的机体少其实也不是，像《Z高达》、《高达X》和《高达W EW》这三部作品都是不缺机体的，而且百式、死神高达、空中霸王高达等在以前的作品里就登场过，都已经有现成素材了，可到了本作中这三部作品登场的还是只有主角机一架。如果说这样做是为了维持每部作品登场机体数量的平衡还情有可原，可偏偏又只有版权作是这样，眼镜厂自家的亡灵Mk-Ⅱ根据装备不同就分为了三种，而且颜色不同也要单独作为一架机存在，三种机型各5个颜色，所以光是亡灵Mk-Ⅱ就有15架之多，实在是让人难以理解。

在参战作品这个问题上，比起机体，其实真正“杯具”的要数机师。《ACE》由于不像《机战》那样有机师能力和精神，机师的地位本来就不高，最多就是在战斗中念念台词的存在，但是由于本作没有剧情，角色的台词就只限于喊喊武器名和拟声词了，角色间没有任何交流，就算在战斗中遇到宿敌也是形同陌路人一样，存在感低到可以忽略的地步，甚至连芯片都不如。



▲合体攻击的演出也是轻描淡写。

其他不足

本作评价不高的原因并不止上面这些，因为连游戏本身的内容也是让人感觉不到半点诚意。首先是令人诟病得最多的锁定操作，笔者直到通关都还未弄明白锁定目标时的先后依据是什么，战斗中经常会出现锁定到目标以外的敌人的情况，比如画面中有两个敌人时，最先锁定的通常是不是最前面准备开火的敌机，而是后面仍在行进的那架，这种情况在敌机少的时候还好比较好应付，当敌人一多起来，为了切换想要打的目标经常会手忙脚乱，等好不容易切换到目标的敌机时，早已经不知道挨了多少发子弹了。

其次是单人游戏时的平衡性，这次的PSP版根据主机特色加入联机的部分，可和前面的几个改变一样，又是这新加的部分招致恶评。一般PSP可以联机的游戏都会分成单人游戏的难度和多人游戏的难度，又或是分开不同的关卡，可本作不但没有难度选择和区分关卡，而且全部关卡都是以多人游戏的前提设计的，单人游戏时的难度可想而知。其中最够呛的就是保护特定目标的关卡，需要保护的目标通常分布在各个区域，当面对同时出现的大量敌机，一个人基本分身乏术。



▲多区域的防卫关卡是单人游戏时的一大难点。



文 阿鲁 美编 咕噜

随着3DS系统的更新，e商店的内容也逐渐丰富起来了，除了更新了大量创意十足的收费小游戏外，一些免费游戏和影像也能在这里找到，本辑的“三次元空间”就为大家介绍收费游戏和免费游戏各一款，已经购入3DS的朋友可千万别错过了。

创意小游戏《魔女的猫》



这款作品原名为《Witch's cat》，是3DS在e商店里发售的一款下载游戏，售价700日元，和其他下载游戏相比价格偏高，不过这款游戏的评分却是难得的满分，由此可见本作有着不错的素质和人气。

本作的玩法说起来很简单，操控魔女走到门的位置就能过关，不过一路上会遇到各种阻碍，玩家需要利用魔女的各种能力进行搭路后才能顺利到达指定地点。游戏的难度较高，后期关卡需要玩家按照特定的顺序行动才能搭出正确的道路，下面就来介绍一下游戏的系统，熟悉之后就能开始魔女的脱出之旅了。

变身

对应的按键是X，魔女可以在人和猫两种形态之间切换，人形态可以使用各种魔法，猫形态虽然不能使用魔法，但是可以跳到更高的地方，游戏中许多地方都需要用猫形态才能通过。



跳跃

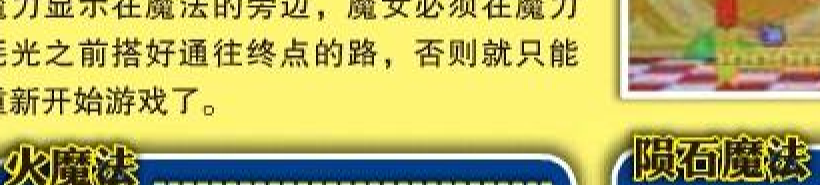
对应的按键是A，人形态和猫形态都能进行跳跃，不过人形态跳跃的高度远远低于猫形态，但是遇到一些头顶有尖刺机关的地方还是需要用人形态的小幅度跳跃来通过。



魔法



魔女在人形态时可以使用魔法，魔法一共分为火、冰、土、雷四种，B键为切换魔法种类，Y键为使用魔法。每种魔法都会消耗一定数量的魔力，每关魔女拥有的总魔力显示在魔法的旁边，魔女必须在魔力耗光之前搭好通往终点的路，否则就只能重新开始游戏了。



火魔法

消耗1点魔力。火魔法的作用主要在于点燃关卡中的一些机关，在门被锁住的时需要点燃关卡的所有机关才能解锁。另外，火魔法还可以击碎被冰冻住的物品。

陨石魔法

消耗4点魔力。可以破坏冰墙和土墙，如果墙连在一起还能进行连锁破坏，游戏中不少关卡都需要想办法将冰墙移动到和土墙相连的位置后利用陨石魔法破坏掉大片墙壁开启道路。

冰魔法

消耗1点魔力。将场景中出现的猫、帽子等物品冰冻起来变成冰墙，冰冻住的物品会保持其高度不往下掉，游戏中很多地方都需要用到冰魔法来搭路。需要注意的是被冰冻的物品无法解冻，使用时需谨慎。

雷魔法

消耗2点魔力。可以将一段距离的物品拉到魔女的身边，在流程中主要用来拉冰墙，例如将对岸的冰墙拉到这边来搭路以到达高处。

除了以上基本系统外，游戏中还会遇到靠近就会跳起来的猫、用来搭路的帽子、刺针、烛台等机关，在熟悉这些机关后利用魔女的各种能力自然能顺利过关。游戏的难度虽然较高，但是每一关都非常有意思，找到正确的方法过关后很有成就感，是一款不负众望的满分下载游戏。

尽情享受3D口袋妖怪的魅力吧！

这款名为《口袋妖怪立体图鉴BW》的软件是可以在e商店里免费下载的，这是一款图鉴类的应用软件，通过它我们可以在3DS查询《口袋妖怪 黑·白》里精灵的资料，不但可以随时欣赏精灵们的3D版形象，精灵的各种情报也一应俱全，是《口袋》粉丝们不可错过的一款软件。

下载就送16只精灵！



刚下载完的《口袋妖怪立体图鉴BW》里包含了伊宿御三家以及奇拉米、三颜龙等16只精灵的情报。



丰富的精灵情报！

《口袋妖怪立体图鉴BW》的下屏显示的是精灵的情报，除了有精灵的能力外，还包含了原本游戏中没有的生蛋分组、进化流程图示、习得技能等信息。另外，技能信息里还提供了“能习得这个技能的精灵有哪些”这类方便的机能。

利用邂逅通信增加精灵

通过3DS的邂逅通信机能，可每天为《口袋妖怪立体图鉴BW》追加3只精灵的资料，追加的精灵是随机的，令人期待。



使用无线通信拷贝朋友的精灵资料

通过3DS的无线通信机能，可以从朋友那里获得自己尚未获得精灵资料。比如莱冠猴、火冠猴和水冠猴利用邂逅通信的话只能获得其中一种，这时就可以通过无线通信从朋友那里获得其余两只。



使用AR机能获得幻之精灵

像比克提尼这样的幻之精灵，还有莱希拉姆、泽克罗姆等神兽是不能通过通常方法入手的，而是需要使用3DS的AR机能读取AR码入手。





合影！

使用3DS的AR机能启动AR取景器，可以将精灵结合真实场景显示在屏幕里，利用这点就可以和精灵合影了，拍好的照片会保存在SD卡里。







3D短波

幽灵与怪物们，随着韵律舞动吧！



夜半怪物街 琳泽与魔法韵律

うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム

◆Santa◆MUG◆预定2011年7月21日◆日版

游戏的主角琳泽在某日打了个大喷嚏，灵魂竟然脱离了肉体。一直以来陪伴在身边的黑猫米歇尔能够与她对话，并帮她探寻变回人类的方法。为了回到妈妈身边，琳泽必须与怪物街上的同伴们跳起不可思议的舞蹈。

玩家需要随着游戏中的韵律、用触控笔在触摸屏上点击、拖动，表现出色的话伴舞者就会增加。舞蹈的目的是为了吓唬人类、让他们发出尖叫声，这是让琳泽重回自己身体的方法，而怪物街的同伴们似乎也乐在其中。游戏中有大量的服装供玩家挑选，给女主角精心装扮一番后可以参加时装大赛。怪物街上还有丰富的迷你小游戏，玩法各不相同。利用水晶和塔罗牌对今日的运势进行占卜的功能也颇为有趣。虽然充斥着幽灵和怪物，但本作的整体风格还是清新可爱的。

（文：苍穹）



▲女主角琳泽一脸愁容，她的“死鱼眼”很有特点。



▲能对角色的发型、发色、装饰品等进行自由搭配。

呐，你知道吗？豆犬今秋登陆3DS！



豆犬

豆しば

◆日本Columbia◆ECT◆预定2011年10月27日◆日版

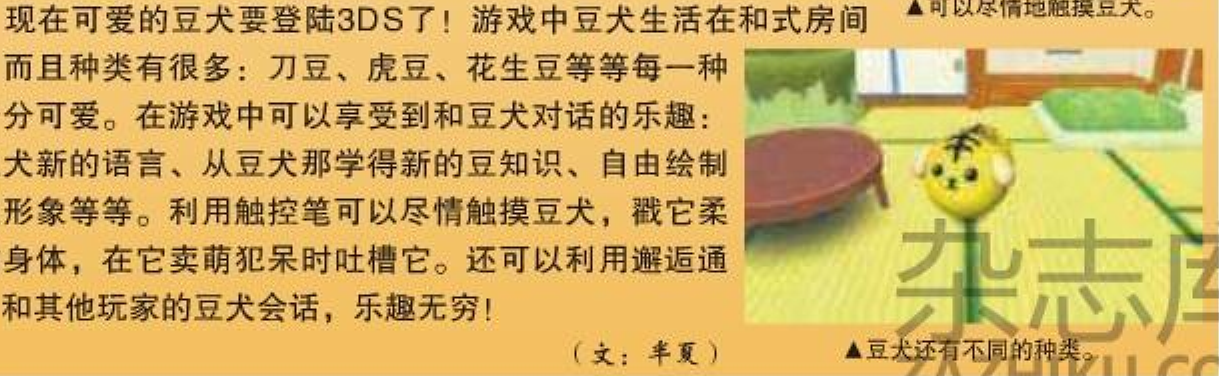
豆犬本是日本电通广告公司的经典广告形象之一。2008年它第一次出现在电视广告中，突然现身并以“呐，你知道吗？”这句话开始，讲一些很冷的豆知识，非常搞笑。随着广告热播，豆犬可爱的形象受到大家的喜爱。此后又推出了一系列的广告和书籍，豆犬在电视节目、手机平台、模型玩具等多领域活跃着。



▲可以尽情地触摸豆犬。

现在可爱的豆犬要登陆3DS了！游戏中豆犬生活在和式房间中，而且种类有很多：刀豆、虎豆、花生豆等等每一种都十分可爱。在游戏中可以享受到和豆犬对话的乐趣：教豆犬新的语言、从豆犬那学得新的豆知识、自由绘制豆犬形象等等。利用触控笔可以尽情触摸豆犬，戳它柔软的身体，在它卖萌犯呆时吐槽它。还可以利用邂逅通信，和其他玩家的豆犬会话，乐趣无穷！

（文：半夏）



▲豆犬还有不同的种类。

文 胧月 美编 Juxi



索尼克 世代 青之冒险		
ソニック ジェネレーションズ 青の冒険		
SEGA	ACT	预定2011年冬
日版	1～2人	售价未定
对应周边未定		

3DS

传统的2D索尼克 新世代的3D索尼克

系列20周年纪念作品

自SEGA退出主机业后，当社的吉祥物索尼克就开始奔走在其他主机平台。然而这只音速刺猬在之后的家用机上均反响平平，掌机版虽然看起来没有多复杂，却还原了"《索尼克》系列"的纯粹乐趣。《索尼克》20周年之际，传统2D《索尼克》和新世代的3D《索尼克》化为一款作品，登陆3DS平台。

高速立体世界的3D索尼克

21世纪后越来越为大家熟悉的修长身材索尼克，能自身加速实现更为高速的行动，展开大迫力的自由冒险。该类型的《索尼克》与3DS机能的确非常契合。



▲▼临场感大幅增加，索尼克可以在垂直于屏幕的方向上内外奔跑，同时也能切换视角。



两种《索尼克》的同台演出！



横向卷轴式的经典2D索尼克

系列的早期作品中，索尼克都是头身比很大的点阵绘图，采用了横向卷轴式的冲关游戏方式。这次的3DS版中，虽然索尼克变为了3D模型，但玩法依旧得以保留，回旋攻击、回旋冲刺等均可由一个按钮实现。

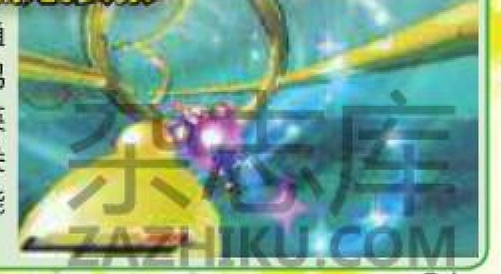
◀▼怀旧气氛浓郁的横向卷轴游戏，适合的年龄层更为广泛。



令人怀念的BOSS登场

流程中阻碍玩家的BOSS集结了系列历代的宿敌们，除了熟悉的蛋头博士外，久违的对手们也会一一登场。

包含对战功能的原创要素



本作对应网络通信对战和邂逅通信，另外还收录了《索尼克英雄》中的360°特殊关卡，各关卡会在3D机能的支持下充满迫力。



这款移植自N64的射击名作再次放出新情报，这次将详细介绍“星际火狐”小队的成员以及3D S版独特要素，没有玩过原作的玩家也能轻松获取到信息。

スターフォックス64 3D

STARFOX 64 3D

文 胧月　美编 Juxi

星际火狐64 3D		
StarFox64 3D		
Nintendo	STG	预定2011年7月14日
日版	1～4人	4800日元
无对应周边		

3DS

相关报道 Vol.160 P50

福克斯·马克兰德

星际火狐小队的年轻领袖，出生自帕贝图思行星，是宇宙科学院科内利亚防卫军的士官候补生，为继承父亲的遗志而就任星际火狐小队队长。他正义感强烈，富有勇气，传自父亲的驾驶技术更是炉火纯青。他率领着同伴们，与威胁宇宙的恶势力对抗。

斯利皮·托德

小队中重要的机械工程师，气氛制造者。他与福克斯就读过同一所宇宙科学院，相交莫逆。

战舰大火狐，发进！

火狐小队的成员们以母舰“大火狐”作为大本营，该母舰可以说是福克斯父亲留下的遗物，收纳了包括战斗机、战车等多种战斗机械。此外它也是星际航行的重要移动手段，内部的机器人会向前线的战士们提供各项补给。



驾驶三种战斗机械出击！

火狐小队的主力武器是战斗机“A翼”，有时也会根据战况换乘战车或潜水艇。这里就介绍这3种战斗机械的主要性能，活用它们的长处灵活战斗吧。

A翼

▲全领域战斗机，主武器为光线炮，蓄力攻击可以自动追踪敌方。



陆地霸主

▲地面战时使用的战车，机动力优秀，能碾压各种障碍物。



▲智能炸弹会造成大范围的爆炸伤害。

▶能在深海发挥战力的潜水艇，在探索被海水覆盖的星球时非常有用。



蓝枪鱼

法尔克·兰帕尔迪

据说战斗机操作技术更在福克斯之上的飞行员，外表冷酷，实际上非常热血。

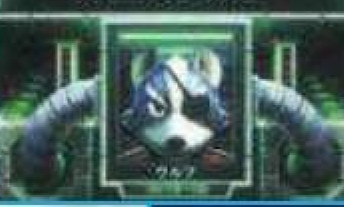
佩比·海尔

福克斯父亲詹姆斯的战友，老练的飞行员。他以丰富的知识和经验支持着团队，作为温厚的长辈关注着福克斯的成长。

宿命中的劲敌，星狼小队现身

这是由沃尔夫·奥德奈尔率领的雇佣游击队，为安德鲁夫军方效力。他们持有与A翼性能相同的高性能战机“飞狼”，与火狐展开白热化的对抗。队员匹格玛曾背叛过詹姆斯和佩比，投靠安德鲁夫军。





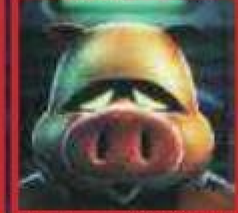
▲星狼小队会多次在主线故事中出现，可谓火狐小队的毕生宿敌。

沃尔夫·奥德奈尔



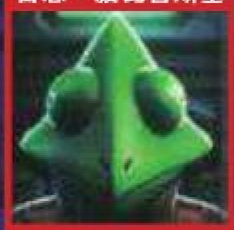
与福克斯几度激战的王牌飞行员。

匹格玛·登加



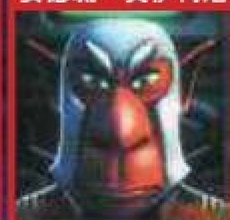
为了一己私利能毫不犹豫地出卖同伴。

雷恩·波瓦鲁斯基



冷酷无情的职业杀手，嗜血的怪物。

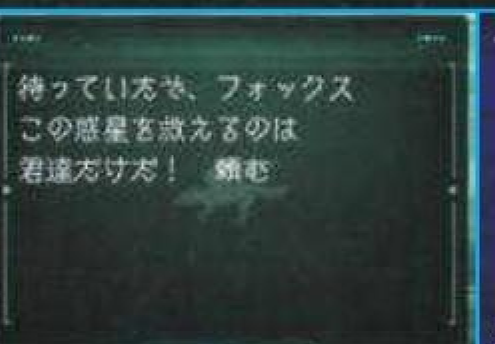
安德琉·奥伊柯尼



安德鲁夫博士的外甥，精英意识强烈，极端自傲。

与同伴一起攻向敌方大本营

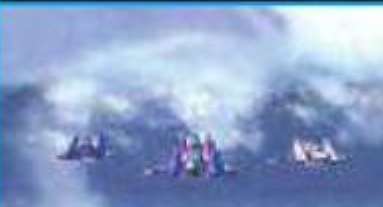
反派安德鲁夫博士居住在贝诺姆星球，火狐小队需要在行星、宇宙空间、宇宙基地等众多地形之上战斗，穿越重重障碍才能到达。玩家除了操控福克斯外，还能获得同队成员的支援。他们既会向玩家发出任务提示，也会在危急之际施予援手。热闹有趣的对话和协力战斗都很具看点。



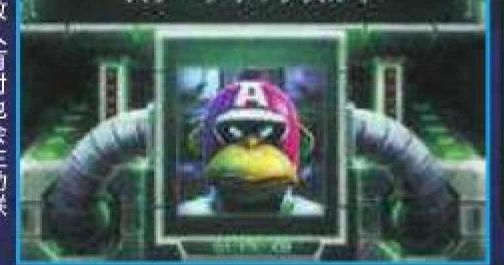


▲与佩帕将军对话的福克斯。对话内容显示在下屏幕上。

▼同伴们会向福克斯发出激励，或请求支援。



将援护任务交给同伴！



与敌方BOSS也可通信对话

▲▶敌人有时也会主动联络福克斯，这次的BOSS是谁呢？

五花八门的关卡

关卡任务的种类繁多，火狐小队有时需要主动出击，击溃安德鲁夫军的宇宙舰队；有时则要守卫我方基地不被攻占。以下就是关卡的舞台背景，外观和设计均匠心独具。



Y区域

◀漂浮在宇宙中的激战区，在此地向安德鲁夫军的舰队发动猛烈进攻吧！



菲齐纳

▲冰之星球，打响我军基地的防守战役。

索拉

▲炽热如太阳的星球，高温几乎能把机械装甲融化掉。

多彩的路线分歧

打完一关通常会出现“作战终了”的汉字提示，但若在关卡中满足了一定条件，则会显示不同的“作战完了”字样，进入其他分歧路线。分歧路线有多种开放条件，根据玩家在关卡中的获得分数、行进路线各有差别，寻找这些开放条件也是游戏的乐趣所在。



▲全部七大关卡的行进路线随游玩方式而变，不过任何一条路线最终均通向贝诺姆星球。



◀用不同的方式完成同一关卡，也可能出现不同的结果。

玩家的行动决定接下来的路线！

大迫力的全方位战斗

普通的故事模式，基本采用了垂直于屏幕方向的强制卷轴进行方式，但是在部分特殊关卡和BOSS战时会切换成特殊的“全方位战斗模式”。该模式下，玩家可以自由操纵战机上下翻飞，依靠雷达和肉眼与敌机展开拉锯战。



◀虽说全方位战斗时我方的机动性大幅提升，不过敌人也享受此条件，玩家要注意来自各种奇怪方向的炮火。

▲▼从各个方向对BOSS弱点展开打击吧！

兜到BOSS的身后

联合空战

◀关卡有时会出现敌我双方战机乱入的情况，正是展现玩家实力的好机会。



REVELATIONS



克里斯，你在哪？

生化危机 启示录		
BIOHAZARD REVELATIONS		
Capcom	A・AVG	发售日未定
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		
相关报道 Vol.150 P14		

《启示录》在E3展上公布了大量视频，官网也随之开放。回归传统的恐怖感和游戏方式也让玩家们无比期待，下面就让我们一起看看本作的新情报！

文 苍穹 美编 澄香

STORY

克里斯·雷德菲尔德的失踪，是整个事件的开始……

接到情报的BSAA为了救出克里斯派出了两名精英：一位是吉尔·瓦伦蒂安，另一位则是她的新搭档——帕克·卢西亚尼。两人追寻着信号，驾驶着艳船在暴风雨肆虐的地中海上航行，当他们到达目标点时，出现在吉尔眼前的是一艘巨大的豪华客轮。两人随即潜入船内，不料这里却遍布机关，还有众多异形怪物在此徘徊。在催眠气体的作用下，吉尔渐渐失去知觉，在迷离间，她的眼前出现了一位头带面具的男子……

失踪的克里斯究竟在哪儿？吉尔和帕克能否从幽灵船一般的客轮上逃离？戴面具的男子口中的真相又是什么？重重谜团犹如巨大的漩涡，将众人卷入无底的深渊……



◀暴风雨中的豪华客轮隐藏着怎样的阴谋？



■为了寻找老搭档克里斯，吉尔和帕克登上了客轮。

■等待着他们的，却是从未见过的恐怖敌人。



■戴面具男子的真实身分究竟是什么？



▲《启示录》与《佣兵 3D》一样，允许玩家自由更换瞄准视点。

▲新搭档帕克身材健硕，究竟实力如何呢?

◀▲吉尔手中的特殊装置，相信会是解谜的关键。

▶从克里斯和杰西卡的穿着看，他们应该身处在之前公布过的雪山区域。

《新·深爱》继续放出新情报，上次为大家报道了游戏的部分追加系统，但除了3D显示外，3DS的更多新机能尚未派上用场，这次则要公布厂商针对陀螺仪加入的交流摄影功能，另外当满足一定条件后，玩家还能触发梦之事件，猜猜会有什么激动人心的好事等着你呢？

文 胧月 美编 澄香

NEW LOVEPLUS ラブプラス

新·深爱		
NEWラブプラス		
Konami	AVG	预定2011年秋
日版	1人	售价未定
对应存档继承工具软件		

相关报道 Vol.159 P26

陀螺仪，帮你缩短与女友的距离





▲陀螺仪让玩家仿佛就站在女友的面前，代入感强。玩家转动的幅度够大，甚至能从女友的背后视角看过去，全方位欣赏心爱的她的细节。





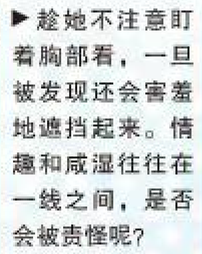


▲女友能模拟感知玩家的视线，逼真地做出各种反应。

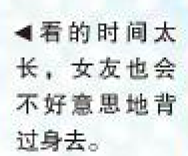
用3DS的屏幕模拟取景框，通过转动机身来调节视点，是不少3DS游戏都使用过的系统，《新·深爱》同样持有该功能，玩家不需按任何按键，就能从多个角度欣赏女友的举手投足了。







►趁她不注意盯着胸部看，一旦被发现还会害羞地遮挡起来。情趣和咸湿往往在一线之间，是否会被责怪呢？



◄看的时间太长，女友也会不好意思地背过身去。

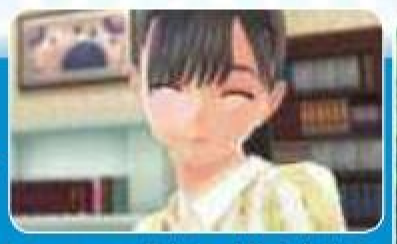


继承前作存档

游戏可继承初代《深爱》以及《深爱+》的存档，不过玩家需要先到任天堂e商店中付费下载一个专门的工具，售价200日元（含税，合人民币约16元）。该工具除了存档继承功能外，还附带一个特殊模式，能让从未玩过前作的人也能玩得很开心。继承存档是能获得特典的，FANS千万不要错过。

陀螺仪摄影

在跟女友约会、一同上学放学等一切场合下，不管她穿的是制服还是私服，只要按下一个按键就能切换到摄影模式，方便玩家随时抓拍。女友可模拟感知玩家对着自己的哪个部位摄影，如果总是拍一些“奇怪”的角度，或者一连拍很久，就有可能被女友讨厌，影响你们的好感度。陀螺仪让女友的存在感更加真实，产生空前的虚拟交流感觉。



▲将相机对着女友按下快门，她会“听到”声音并配合地转过脸来。如果她没有注意到玩家，你也可以选择用3DS的麦克风呼唤，引起她的注意。



◀拍摄瞬间移动3DS机身，就会出现这种手抖的模糊照片。



▲如果感情较好，女友会对着相机摆出姿势。可是当她心情不好的时候，反而有可能责怪玩家。



▲室外，女友的表情和服装会受到周围环境的影响。比如当强风吹来，而女友又穿着裙子时……

新追加的梦之事件

满足一定条件，主人公就会进入梦中世界，与女友发生不同于日常的事件。梦中世界很有颠覆性，从女友的衣着上就能一眼看出变化了。

凛子梦之事件 格斗少女小凛

主人公在梦中参加格斗大赛，对手是外貌与凛子酷似的“小凛”。（或者说她就是凛子本人？）



爱花梦之事件 辣妹爱花

一向温文尔雅的爱花竟然变成了涩谷系辣妹！不仅是着装，连说话的口吻都完全变了。



宁宁梦之事件 天气预报员宁宁

主人公摇身一变成为天气节目的出品人，宁宁则是手下的天气预报员。面临收视率低迷的紧急情况，两人联手渡过难关吧！



神笔马良的故事大家都听说过，画一座金山，金山就从画中跳出来变成真的了。同理，你在深圳买不起房，画一栋，也变成真的了。你不善交际又痴迷二次元外带不想被丈母娘刁难，画个妹子，下半生也就有着落了。如今，有这样一款游戏将在3DS上登陆，不过享受这待遇的并非玩家，而是游戏里的主人公。

惊奇！飞跃！魔法笔

びっくり！とびだす！魔法のペン

GAE	AVG	预定2011年8月11日
日版	1人	3990日元
对应周边未定		

3DS

文 胧月　美编 Juxi

让绘画变为真实！

本作中，玩家手中的触控笔会化作“魔法笔”，用它在屏幕上画出各种各样的东西，比如建筑、动植物、小伙伴、美味食品等，都会变成游戏里的角色登场。尽管听上去像是一款绘画应用类软件，但游戏的重心还是在与这些奇异角色们的交流上。

街道上的居民们会委托主人公绘制各种图案，成功画好了就能让图案在游戏的世界里实体化，这样街道的规模也会随之扩大，吸引更多的居民，并与他们发生主线故事与各种特殊事件。





◀▼各种漂亮的街景也许都诞生自你的笔下。

下屏绘制，上屏立体化！

玩家在下屏画完后，物体就会出现在上屏。利用3DS的立体显示功能，玩家可看到像要跳出屏幕的物体。在绘制过程中，玩家可自行调整3D的呈现式样，这也是与以往的绘画类游戏最大的不同。





◀▶还可运用AR卡片与现实联动。

绘画素材多达120种以上！

首先在描线模式下打好线稿，然后在上色模式下选择涂色笔的粗细，并配合橡皮的修改来完成最终稿。



▲上色模式



◀线稿模式

与亲密的男孩子谈恋爱

游戏的主人公是名叫小莎的女孩子，她在街道上结识到同性或异性的伙伴，均能与之发展友情。给女性朋友画出漂亮的洋装、做饭工具并一起吃点心喝茶，能增加彼此的好感度；而男性角色则会根据对话内容累积亲密度，到达一定程度后会被委托特别绘画任务，成功后就能开始恋爱剧情啦！



▶本作主人公小莎。





▶和朋友们交流，发展友情或爱情。



本作已经是第5款继承“轨迹”二字的“《英雄传说》系列”作品了，除了延续前作《零之轨迹》的故事外，《空之轨迹》里的一些疑问也会在本作中得到解答，而整个系列幕后最大的黑手也将逐渐浮出水面，下面就来看看这次的报道吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

Falcom	RPG	预定2011年9月29日
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.156 P43

▲预订版附赠的两个粘土相当可爱呀!

▼这是在之前报道内容的设定画中出现过的场所，基本可以确认是印有“DG教团”标志的洞窟。

达多利搜查官所在的地方是?

缇欧·布拉特
ティオ・プラトー

年龄：14

来自艾普斯塔因财团的少女，有着优秀的感应力，使用的武器是财团开发的魔导杖。特务支援课一时解散后，她也回到了财团本部。

艾尼克斯·达多利
アレックス・ダドリー

年龄：28

所属于克罗斯贝尔警察局搜查一课的上级搜查官，刚开始并不承认罗伊德一行的实力，不过最后帮助特务支援课成功解决了“教团事件”。本作中他会有什么样的表现呢？拭目以待。

▲前作中缇欧使用S必杀技时的特写画面。

▼这是在《碧之轨迹》中使用S必杀技的画面，手持魔导杖的画面比前作更具迫力!

出现在克罗斯贝尔的“蛇”将世界引向更深之“碧”

从公布的插图和游戏画面中寻找值得关注的地方



目前，官方正式公布了《碧之轨迹》的游戏画面，除了登场的新角色外，还可以从游戏的画面推测出更新的游戏系统。另外，在《空之轨迹》里暗中活跃并在本作中登场的“噬身之蛇”也会有详细的介绍，罗伊德一行人的新冒险舞台也公布了相关消息。

暗中活跃于塞姆里亚(ゼムリア)大陆的谜之结社——噬身之蛇

噬身之蛇是一个活跃于塞姆里亚大陆的秘密组织，在《空之轨迹SC》中以这个名字正式登场。有关这个组织的详细情况目前还不得而知，只知道目前正在实行一项名为“俄耳甫斯（オルフェウス）最终计划”的企划（《SC》中的福音计划和《the 3rd》中的幻焰计划都是俄耳甫斯最终计划的一部分）。

令人在意的组织体系

噬身之蛇是一个以盟主为顶点，由7名蛇之使徒、十多名执行者以及大量战斗人员和科学家所集结，拥有独自的军事力量，持有非常先进的科学技术的谜一样的组织。右图的“十三工房”是结社的开发部门，强化猎兵则是一批被强化过的雇佣兵组织。

盟主
蛇之使徒第一柱～第七柱
执行者No.0～No.XV
战斗员
强化猎兵
十三工房

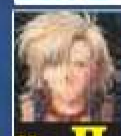
执行者（小丑）No.0

肯帕雷拉
カンパネルラ

年龄：？？？

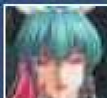
在《空之轨迹》中登场的角色，结社“噬身之蛇”的执行者No.0，因喜欢挑拨别人以及恶作剧的性格而持有“小丑”的异名。本作中，他突然出现在克罗斯贝尔，并开始进行神秘的活动。

执行者



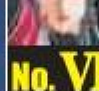
No.II 剑帝 莱恩哈特（レオンハルト）

用剑的达人，与约书亚的姐姐是恋人关系，当自己的故乡被帝国毁灭之时，带着约书亚一起进入了结社，已在《SC》中死亡。



No.VI 幻惑之铃 露茜奥拉（ルシオラ）

用剑的达人，与约书亚的姐姐是恋人关系，当自己的故乡被帝国毁灭之时，带着约书亚一起进入了结社，已在《SC》中死亡。



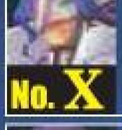


No.VIII 痩狼 瓦鲁特（ヴァルド）

使用东方武术的格斗家，是在《零之轨迹》中登场的雾香（キリカ）的前恋人，师从于雾香的父亲开创的“泰斗流”格斗术，《SC》的某个重大事件后返回结社。

No.X 怪盗绅士 布卢布兰（ブルブラン）

全世界闻名的假面怪盗，为了实践“所谓的美丽就是高傲的象征”的美学而加入结社，在《零之轨迹》中以怪盗B的身分登场。



No.XIII 漆黑之牙 约书亚（ヨシュア）

在《零之轨迹》中也有登场，艾斯特尔的同伴。原本隶属于结社，在攻击艾斯特尔的父亲时反而被其所救。在《零之轨迹》的事件后和艾斯特尔一起返回了利贝尔。

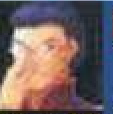


No.XV 歼灭天使 玲（レン）

操纵巨大人型兵器的天才少女，《SC》一战后离开结社开始在各地旅行，之后来到克罗斯贝尔，在《零之轨迹》的某世界后解开心结，之后和艾斯特尔一起返回利贝尔。

蛇之使徒





第三柱 白面 怀斯曼（ワイスマン）教授

原本是七曜教会的主教，后来投身于结社，“福音计划”的黑幕，擅长操纵人心，已于《SC》中死亡。



第七柱 亚莉昂罗德（アリアンロード）

精通大量武术，宅心仁厚的女性，但有着绝不饶恕敌人的严厉性格。在《the 3rd》仅以语言的形式出场，貌似经常和剑帝莱恩哈特比试剑法。

不同角色持有的独特必杀技

角色升级后会不断习得丰富的必杀技，游戏中有普通必杀技、范围更大威力更强的S必杀技以及两名角色一起释放的合体必杀技三种类型。

▶在战斗中消耗CP就能使用必杀技了。







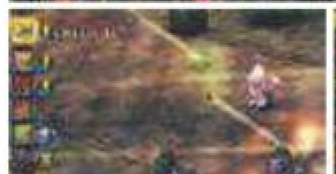
瓦吉

必杀技

セブンシュット

像打台球一样将七色球弹出，利用来回撞击给予敌全体伤害。貌似是以瓦吉为中心的范围攻击，潇洒帅气的必杀技。









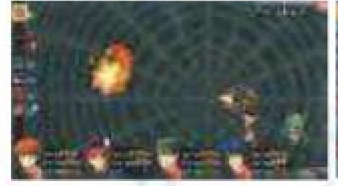
诺埃尔

S必杀技

ブラストストーム

特殊电磁网、机枪和导弹的连续攻击，能对范围内的敌人造成极大伤害。









阿里欧斯

S必杀技

风神烈破

如疾风一般高速踏入，然后利用这个势头发动强烈斩击。范围广威力大，在BOSS战中很好用。







诺埃尔&瓦吉

合体必杀技

ブルーブレイカー

诺埃尔使用远距离的机枪和瓦吉使用近距离格斗攻击的合体技。







以行动顺序为关键词的AT战斗

本作的战斗和“《轨迹》系列”一样使用AT战斗系统，画面左边显示的是敌我行动顺序，以此来安排战术是游戏的战术核心，目前还没有发现这方面相关的新要素。



▲敌我的行动顺序清楚地表示在画面左侧。

▼CP累积到100以上时可以发动无视行动顺序的S必杀技。

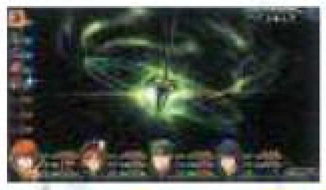


由导力器引出的神秘力量

导力魔法是通过在导力器上安装结晶回路后引导出来的神秘力量，前作中包含攻击、回复、辅助等多个种类，而本作中出现了可以进行召唤的新魔法。目前已知的两种召唤魔法的演出效果都非常震撼。

新魔法 ラグナドリオン

从空中召唤出巨大的枪进行攻击的新魔法，落雷的演出效果非常棒，看来应该是风属性魔法，不知道会不会附带追加效果或者异常属性呢？

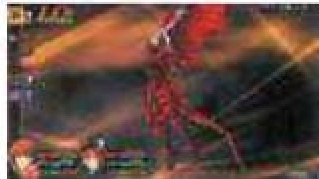






新魔法 ロードインフェルノ

召唤出带翅膀和尾巴的龙人，从口中释放火焰攻击的新魔法。火属性无误，攻击范围广，无论对付杂兵还是BOSS都有很好的效果。







新型导力器

前作的导力器有7个结晶孔，每个孔可以放入各种属性的结晶回路来组合出各种魔法。在本作中，新导力器的中央有一个主结晶孔，可以放入和普通结晶回路不同的主结晶回路，并且将对应特定的导力魔法。拥有各种要素和附加能力的此类魔法应该能让战术更加多变。



中央的主结晶孔

普通的结晶回路无法装在中央的孔里，必须使用专用的主结晶回路。

选择类型？



诺埃尔和罗伊德分别装备的不同种类的主结晶回路，装备的主结晶回路所发挥的效果是不同的，不知道装备的主结晶回路会不会因为角色不同而发生能力上的变化？



◀装备上主结晶回路后就可以使用大师魔法，图中所示的是辅助类魔法，不知道有没有攻击系和回复系的魔法呢？

阿尔泰尔市（アルタイル市）

卡尔瓦德共和国国境内的某个都市

位于卡尔瓦德共和国最西边的中等规模港湾都市，物流和商业都非常繁盛，从克罗斯贝尔乘坐火车大约1小时就能到达这里，两个城市之间来往的商人也非常多。



◀在新的城市里会发生什么新鲜事呢？



值得信赖的暗之刃，她的目标是……

前作中的谜之暗杀者“银”终于成为了罗伊德一行人的同伴了。并且在本作中将比前作更加活跃。



暗杀者之谜

前作中为了和克罗斯贝尔里社会的鲁巴切商会对抗，银被黑月贸易公司所雇佣，作为暗杀者登场。但是如今鲁巴切商会已经失去了力量，银的契约也应该到此结束，那么本作的银到底是为了什么而战斗呢……

莉莎·毛
リーシャ・マオ

年龄：17

彩虹剧团的招牌，和伊莉娅·普拉提耶搭档的新人演员。是个温柔体贴的女孩，不过也曾有非常努力的时候，由于经受住了伊莉娅疯狂的特训，因此慢慢在剧团中崭露头角。其真实身分是名为“银”的暗杀者，是在共和国的东方人街里有着“传说的魔人”称号的令人恐惧的人物。受“黑月贸易公司”分社长曹力的雇佣在克罗斯贝尔活动，前作中时为敌人，时为同伴与罗伊德一行人接触。

东方人街代代相传的银的传说

银有着“如影子般现身，又如影子般消失，看上的猎物绝对无法逃脱”、“不老不死，已经持续活动百年以上”、“卡尔瓦德共和国民主化前后（约100年前）的动乱期就发现有银活动的记录，不少政府要人都葬身与他之手”等传说，其真实身分无人知晓，就连拥有超越常人感应力的缇欧都没能察觉到银的真实身分是莉莎。

▼在圣乌尔斯拉医科大学进行搜查时，银作为同伴加入战斗。

◀从银的口中说出了“瘦狼”的名字，难道他对结社知道些什么？

▲代代都继承了这个名字，不老不死难道只是传说？貌似连招式也一并继承了。

使用暗器的银的真实实力是？

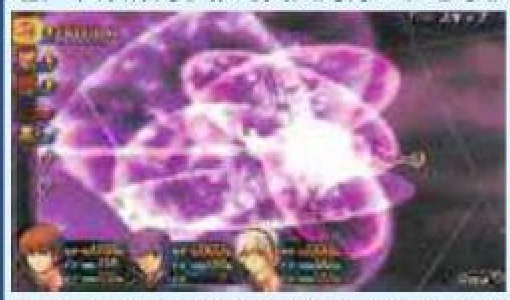
银是使用独特形状的大剑进行战斗，以及使用附带弦的钩爪、一击必杀的符术以及针等暗器进行偷袭的神速型暗之武术家。貌似曾和“瘦狼”交过手，其实力应该和“噬身之蛇”的执行者有的一拼，本作新增了两个必杀技。

必杀技 月光蝶

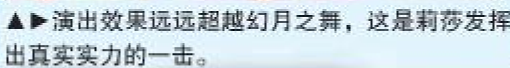
召唤银色的蝴蝶围绕在身边，之后让自己消失的必杀技。一段时间变成隐身状态，并且速度大幅提升，这也非常符合她暗杀者的形象。

S必杀技 真・幻月之舞

利用月光进行迷惑，然后用钩爪绑住所有敌人，之后利用大剑将敌人一刀两断，这也是银的最强暗杀术。幻月之舞在前作就登场过，本作辨明了银的真实身分后，必杀技也作觉醒为“真”了么？

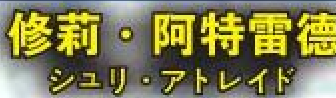






▲►演出效果远远超越幻月之舞，这是莉莎发挥出真实实力的一击。





修莉・阿特雷德

シュリ・アトレイド

年龄：13

出身自贫穷的边境，在大都市克罗斯贝尔流浪的孩子（外表看上去像男孩子，实际上是女孩）。因为嫉妒剧团明星伊莉娅的奢华，对其房间进行了盗窃。之后被特务支援课抓到，伊莉娅从修莉身上看到了潜在的资质，不但没有惩罚她，反而让她加入了剧团。本作似乎也有和她相关的故事发生……

彩虹剧团（アルカンシェル）

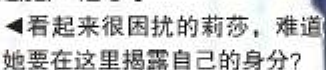
在周边诸国有着狂热粉丝的剧团

以优秀的演技和华丽的舞台装置吸引观众的剧团，近年来在周边诸国出现了许多对剧团明星——“炎之舞姬”伊莉娅狂热推崇的粉丝。前作中，伊莉娅和新人莉莎的克罗斯贝尔创立70周年纪念公演“金の太阳 银の月”获得了极大的成功，剧团的知名度再度提升。为了不辜负观众的期待，团员们的训练课程更加严格了。

『全新的彩虹剧团，敬请期待吧！』

『为、为什么我要……不要擅自决定啊！』





◀看起来很困扰的莉莎，难道她要在这里揭露自己的身分？

▼登上舞台时，服装和发型会发生变化？还真是令人期待啊！

◀伊莉娅和修莉、塞西尔一行前往米修拉姆观光？



伊莉娅・普拉提耶

イリア・プラティエ

年龄：22

彩虹剧团的头牌，有着“炎之舞姬”的异名，在大陆有着非常多的粉丝。当剧团来到克罗斯贝尔时遇到了很有才能的莉莎，然后将其强行拉进剧团。有着和外表不相称的邋遢个性，毫不关心舞台以外的其他事。现在，正在为筹划剧团的新公演而忙碌着。





黑月（ヘイユエ）

鲁巴切商会的垮台后势力扩大中？

黑月贸易公司表面上是一个普通的贸易公司，实际上是以共和国为据点的巨大犯罪组织"黑月"的先头部队，为夺取鲁巴切商会在克罗斯贝尔的霸权而暗中活动。前作中鲁巴切商会在某个事件后灭亡，本作中黑月的势力自然会扩大，而且银和曹力的契约也因为鲁巴切商会的灭亡而结束，这之后银和黑月的关系是值得关注的地方。



▲否定和银有关联，并且客观地将自己知道的情报说了出来。



▲实际上是银的雇主，计划着妨碍鲁巴切商会的黑之竞售会。

曹力
ツァオ・リー
年龄：25
黑月贸易公司的年轻分社长，为称霸克罗斯贝尔里社会的黑月干部。属于头脑派，明着给罗伊德一行人提供银的情报，暗地里却是银的雇主。

曹知道银的真实身分？

曹看上去对银的身分毫不关心的样子，给人的感觉只是将银当做"棋子"，对其出身不感兴趣。但是如果是已经知道银的身分的场合，这种不关心就理所当然了。看来他的动向还是值得关注的。



▲给人的感觉只是将银当做商业伙伴，但真的对其身分不感兴趣么？

总据点貌似在卡尔瓦德共和国的东方人街……

卡尔瓦德共和国是位于克罗斯贝尔东边的颇具历史的新民主国家。由于接受东方的移民，有着多样的文化背景。黑月的总据点貌似就在这个国家，详细资料不明。共和国出身的雾香・楼兰（キリカ・ロウラン）应该知道些什么。



▼雾香同时也在探查马菲亚（マフィア）的行动。

▲雾香伪装成商人进行搜查活动。



某日，主人公的手机收到一封邮件，写着“尼西亚网站上上传了一段遗容视频”。与此同时，他的同学大地和维绪也收到了相同的邮件，故事的序幕，就由此为契机地拉开了……

文 胧月　美编 Juxi

DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2

恶魔幸存者2			
デビルサバイ－バ－2			
Atlus	S・RPG	预定2011年7月28日	
日版	1人	容量未定	6279日元
无对应周边			

NDS

相关报道 Vol.156 P16/Vol.159 P74

故事的开头是『遗容视频网站』尼西亚……

尼西亚 Nicaea

都市传说中的神秘视频网站，据说只要登录，就能看到自己的熟人死亡时的视频。更可怕的是，该网站的视频并非实际拍摄，而是带有预言性质——大地的周围，已经有人按照视频中描述的死法离世。



▲能预先看到交往慎密的朋友死亡时的光景。

遗容视频

邮件会成为拯救朋友的提示？

遗容视频由谁、出于何种目的拍摄，在故事的一开始只能处于未知状态。不过，游戏中频繁接收到的邮件里，充满了拯救友人的提示。只要能事先知道死法，就可以通过一定的手段避免。



3名重要人物新登场！

忧虑者

提柯（女）

提柯（男）

不时出现在主人公面前的神秘男子，留下一些意味深长的话语。由于他会不分对象地向众多恶魔召唤师发出提示，怀疑其真身并非普通人，极有可能是天使或恶魔方的高级干部。

尼西亚的网站导游，恶魔召唤程序的内置AI。玩家第一次接入尼西亚网站时可选择其性别，男性语气庄重周密，女性则活泼爱闹，你更喜欢哪个？







▲自称"忧虑者"，却称呼主人公为"闪耀者"。目前是敌是友尚不明确，不过他采取的行动总是很耐人寻味。

新的七星

星期三的侵略者 天玑

外形像是一个发散出水晶柱的圆环，能聚集雷电劈下。根据官方的说法，该侵略者看起来像是一个单独的个体，实际上内藏乾坤。



侵略舞台进一步扩大

七星向日本全国发动了全面进攻，继上次公布的3个地点外，名古屋、福冈等地也不能幸免，主人公要乘坐吉普斯机构的专用车辆前往现场。不同的战场上，同伴和敌人会有所差别，如何选择由玩家自己决定。





文 白菜 美编 sienna



FRONTIER GATE

フロンティア ゲート

之前的“前线”中已经提到过这款由Konami与tri-Ace联手打造的游戏。日前本作又公开了全新的情报，未知的冒险大陆“边境”的情况以及帮助开拓者们冒险的设施都将在此详细介绍。另外还有7名充满魅力的全新搭档角色公开！等不及的读者们赶快往下看吧。

边境之门		
フロンティア ゲート		
Konami	RPG	预定2011年
日版	1－3人	售价未定
对应周边未定		
相关报道	5	

PSP

等待着开拓者们的是壮阔的世界！

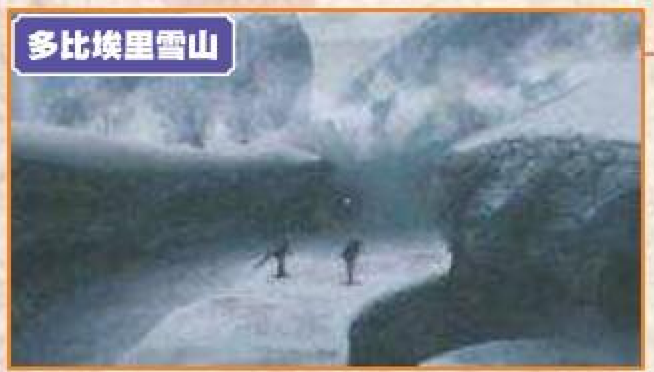
冒险之地 边境

玩家将化身菜鸟开拓者，踏足尚有谜团的“边境”之地。边境以开拓者们聚集的据点为中心，向东南西北四个方向划分出各个区域，而且越往深处走，敌人越是凶残。开拓者们一开始都在据点附近的区域提升自己的身手，习惯之后再逐渐迈向区域深处。接下来介绍下这些区域各自的特征。





◀边境中央位置据点的地下，有着前人建造的地下水道。错综复杂宛如迷宫一般。



▲纵横无尽的山脉切断东西的地域，气温低下的北部。这里的多比埃里雪山是北部开拓最初的难关。在此失去信心的开拓者很多，最好是做好万全的准备再来挑战。

达莲海岸

▲延展向东部，有着沙滩、洞窟与植物地带的海岸。是边境东方的住民“欧洛斯”的采集场。

延展向西的无尽荒野



▲边境西部的特征是干燥的气候，四处都是沙漠和原野。其中纳利原野上有着怪兽的身影。

摇动着巨大身躯的怪兽正阔步于草原



▲边境的南部多是湿地带和热带丛林这类湿度很高的地区。栖息着巨大陆龟的托姆·塔姆草原，有着众多居住在水边的生物。

开拓者街道 据点

双人开拓者发现边境之后，逐渐有新的开拓者从周围的国家出发聚集起来，在这里建造了据点。据点既是前往边境各地的出发点，也是开拓者们整顿自身装备，做好冒险准备的地方。以面向开拓者放出委托的“公会”为首，锻冶屋、道具屋、酒场，甚至是各国的特产店都一应俱全。



冒险的出发点

开拓者公会

公会会长

声优：中田让治

面向开拓者们放出委托的设施，内容包括讨伐狂暴的怪兽和完成周边国家的委托等等。资源的调查与挖掘。还有与当地住民的交易，都要通过公会才能完成。





道具强化&买卖

锻冶·道具屋

锻冶屋主人

这是由一对夫妇经营的设施。锻冶屋能用收集到的素材对武器和防具进行强化或改造。道具屋则会出售回复道具以及新手用的武器和防具。

道具屋主人



学习魔法就去

魔法学院

管理员姐姐

在这个世界只要使用一种被称为“萤矿石”的，蕴含魔力的石头，任谁都能够使用魔法。学园中在进行着魔法的研究，并教会开拓者们魔法的使用方法。

酒场主人

服务员

开拓者的憩息场

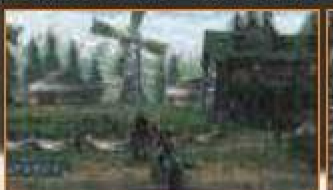
猫的摇篮亭

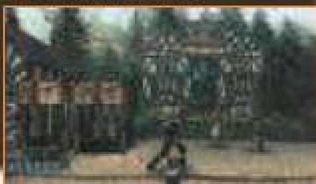
利用在边境捕获采取的各种食材，填饱开拓者们胃袋的食堂兼酒场。冒险前到这里来的话，服务员会为大家制作便当。

开拓不断进展还能够建立

部族街道

不断开拓边境，与当地住民加深交流的话，据点的周围会建立起各部族的居住区，并开始出售特产品。东部的住民欧洛斯族会搭建帐篷一样的住宅，对开拓者们也非常友好。而西部的萨菲拉斯族则信奉着独自的神。







整备行装在此

自室

之前住在这里的开拓者因为重伤而归国，偶然空出来的一间房子。在这里可以整备行装，也可以通过记录开拓日志来存档。



全新的7名搭档公布！

埃米利奥

声优：铃村健一

初期武器：片手剑

为了寻找传说的武器而来到边境的开拓者，同时他也是埃普罗共和国出身的刀匠。平时彬彬有礼，但一旦说到武器的话题，性格就会改变。

“啊啊，真是太棒了！你这真是把好武器呢！”

玛丽亚夏尔缇

声优：坂本真绫

初期武器：枪

“这真的就是我一直追寻的东西……吗？”







▲▶使用片手剑漂亮立回的埃米利奥。身为刀匠，对于武器的使用也得心应手。他所寻找的传说武器究竟是?

因迪格王国出身的开拓者。有着想要在边境达成的目标，意志非常坚定。她的身上散发着一股若有若无的高贵气息，挥动着长枪进行华丽的战斗。

▼与高贵的气息相反，她总是毅然与怪兽正面对峙。也许是因为正义感使然吧。



希古莉德

初期武器：大剑

声优：小清水亚美



▲对于违法开拓者表现出强烈执着的希古莉德。从她的话语中，可以推测到过去他们之间有过因缘。

齐鲁科尼亚联邦出身的骑士。对于以不遵守周边国家签订的“未开拓地协定”的违法开拓者们为对象的委托，持有异常的关心程度。是什么原因让她如此急迫?

“我绝不会饶过那家伙！”

主人公可以按照喜好自由做成

作为玩家分身的主人公角色，可以自由设定性别、脸型、发型、发色、体型和声音。创造出外观充满个性的角色，开始进行边境开拓吧。

冒险的成败以外观决定?



◀多人联机时也会以玩家的分身登场，所以一定要做到自己满意为止。



▶发色能够再现到非常细致的程度，细节派也可以安心。



丹迪斯

声优：梁田清之

初期武器：大锤

『我现在能做的只有喝着酒……守望后来的小子们。』

齐鲁科尼亚联邦出身的开拓者。有着与发现边境的英雄并肩作战的经历，不过现在已经隐退下来了。但他的真实想法是……

▼与公会会长似乎也是旧识。从轻易挥舞巨大锤子的身姿，可以看出他是历战的勇者。

妮可

初期武器：弓

『我叫妮可。请问你是——算了。大概我会忘掉的。』

▲边境当地的萨菲拉斯族出身。她会成为与萨菲拉斯族之间交流的中介人吗?

声优：白石凉子

萨菲拉斯族出身的开拓者。在部族中身为集中众人信仰的“巫女”，受到特殊照顾。以前就对外面的国家充满兴趣，因此成为了开拓者。

库洛托奇

声优：宫野真守

初期武器：刀

『这就是你们所说的开拓吗！』

来自异国的剑士。在前往目的地的过程中遭难，漂流到了边境。他是持有强烈信念的男人，与其他开拓者的气氛不一样。

佛鲁卡

初期武器：铳

『就算是无法再回到故国。』

齐鲁科尼亚联邦出身，善用铳的骑士。是神出鬼没、谜团众多的男人。从他的口吻来看，他似乎为边境赌上了什么……他的真实意图究竟是什么?

声优：山寺宏一

▲为了达成目的，就算做法出格一点似乎也不会在意的类型。

改变装备的话外表也会变化！

主人公与搭档角色根据装备的不同，外表上也会产生变化。在联机游戏时想要展示出搭档的个性的话，不仅仅要注重性能，也要注意防具搭配的外观。

你喜欢哪个玛丽亚夏尔缇?



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

Capcom	ETC	预定2011年8月10日
日版	1～4人	3990日元
对应周边未定		

相关报道 Vol.157 P61/Vol.159 P84

变得更可爱的艾鲁们，向着强化到“G”级的探险任务出发！

成为见习村长的“我的艾鲁”，因为想要早点看到大家，所以将发售日提前至8月10日！借此机会为大家介绍本作中新增的G级探险任务。本作中登场了许多前作中没有的危险亚种怪物。相对地，艾鲁们也变得更强！使用进化的“G”级提案，从大型怪兽身上得到素材！

樱火龙

鲜艳的樱花颜色是其最大的特点，挥动尾巴打出危险的回身攻击，艾鲁们也苦于招架。

可怕的大型怪兽登场！

苍火龙

有着蓝色的甲壳和鳞，凶暴的雄火龙亚种，不只在地面上凶暴地旋转，偶尔还会飞起在上空吐出火焰！

G级探险任务中将有许多在本作中初次登场的亚种怪物，更多冒险等着艾鲁，准备好之后就向着探险地出发吧！

黑轰龙

前作中令艾鲁们吃尽苦头的轰龙，本作中其亚种将登场！强力的突进实在危险！猫猫们能不能想出阻止它步伐的方法呢……？

本作概要！

本作是可以享受艾鲁村生活乐趣的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》的续作。为了使村子变得更热闹，前一作的主角“我的艾鲁”，本作作为村长候选将比前一作更加活跃！新的设施和朋友，新的事件和系统全部登场！

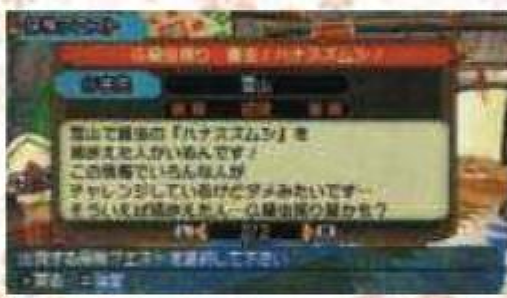


▲探险任务也提升到“G”级，新的怪兽逐一登场。

入手新素材使村子更加繁华！

G级探险任务

随着游戏的进行，可以从集会内的行云村柜台MM处得到“G级探险任务”。从未见过的怪兽、可采集新的素材、新道具都会在其中出现哦！如果能将新的素材带回村子，一定能使村子更加发展壮大，虽然冒险非常辛苦，但是一定要尝试！



◀接受任务的时候能够确定目的地和任务内容，根据内容编排参加探险的猫猫，组成最强的队伍！



G级探险任务

从雪山开始出发！

传说中的G级新图示





▲如果有擅长捕虫的G级捕虫师在队伍中，就会出现“G级捕虫指示”，就能入手更稀有的素材了！

艾鲁们的村子 会更加扩大

这便是《艾鲁村G》中新的区域，前作没有的新设施，这次一口气建成了许多了呢。设施中如果有拥有G级职业的艾鲁在的话，就会帮忙采集，看来提升伙伴艾鲁的职业技能在本作中非常重要啊。

捕虫树

在树上栖息着许多昆虫，用锤子敲击树干能够使昆虫掉落。能够得到什么样的昆虫和虫子聚集的程度有关，不知道艾鲁们有什么办法能使昆虫聚集到一起呢？



◀用锤子咚咚地敲打树干，就会有大量的虫子掉落！可以得到靠捕虫网得不到的“虫系道具”哦。

用锤子敲打树干就能掉落稀有昆虫了喵！

来开拓未知的土地吧喵！

可以钓到大鱼喵！

远洋竹排

小猪农田

温泉

海洋风情厨房

捕虫树

暂时还是秘密喵

桶炸弹采掘场

丸鸟牧场

从这开始是G级内容喵

猫地藏广场

小猪农田

嗅觉敏感的小猪将大活跃哦！它们将在这里工作收获蘑菇等等道具。另外乘骑小猪、抱起小猪的动作都还保留着，请好好疼爱它们吧！

小猪们也增加了许多新伙伴！

◀仔细看的话就能看到图上出现了许多穿着新衣服的小猪，增加了许多新伙伴呢。

丸鸟牧场

这是可以饲养鸟龙种怪物丸鸟的设施。饲养多只丸鸟能获得不得了的道具哦！



◀▲丸鸟外形圆滚滚的，只是看到就非常治愈。

温泉

和村子的伙伴们一起享受暖洋洋泡澡乐趣的设施。艾鲁们进入温泉会穿着专用的服装，温泉的管理由掌柜负责。



▲在行云村十分有名的温泉掌柜如今也来到了这里，头上的帽子是它的特征，绝对不会被认错！



▲出发！暖洋洋的温泉……等等！在那之前要先换上专门泡温泉的服装——原来是浴巾啊。



▲悠闲地泡着温泉，工作的疲劳也会一扫而空吧，不知道这个温泉还有什么样的疗效呢。

海洋风情厨房



开设在海边南国风情满载的厨房，可以招待喜欢的艾鲁品尝美食哦，品尝美食之后能够提高艾鲁们的职业技能，也许会经常利用到呢！

没有固定职业的艾鲁们逐一登场！

下面来介绍几只在《艾鲁村G》中新登场的艾鲁们，每一只都个性十足，并拥有自己的故事哦。顺便一说在《艾鲁村G》中没有固定职业的艾鲁被称作“自由艾鲁”，这些孩子在海洋风情厨房中提升了职业技能的话就能够从事玩家所希望的任意职业了。



自称是“优秀忍者”的少女，本领确实了得，但是稍微有点天然呆的性格使得行动经常闹笑话。

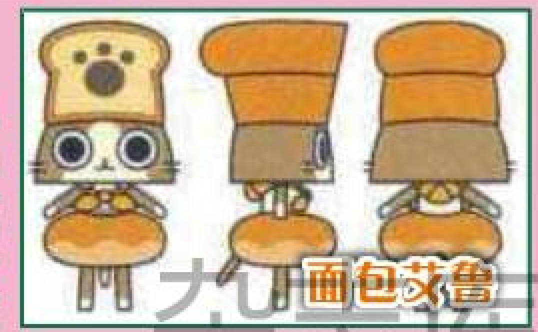


头顶章鱼，生长在海边的女性，以有不输给男性的力量而自豪，是女性艾鲁们值得信赖的宛若姐姐般的存在。



在旅行途中来到艾鲁村，精通各种生产知识，非常可靠！

游戏收录



▲官方网站活动征集了民间创作的各种艾鲁形象，评选的最佳艾鲁将在游戏中收录！



AKB48让你享受一个清凉十月！



AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…

◆NBGI◆AVG◆预定2011年10月6日◆日版

去年以人气女子团体“AKB48”为主题的AVG《AKB1/48 星恋之梦》一经推出，就获得首周销量23.6万的惊人成绩，甚至连编辑部里也有部分小编从追每周动漫变成了追每周AKB综艺节目……NBGI眼见PSP玩家中有如此庞大的粉丝群体，自然不甘只出一作。6月27日，厂商连同AKB48多位主力成员在日本秋叶原“AKIBA SQUARE”的会场中召开发布会，正式宣布续作《星恋关岛》的推出。

新作的主题是“泳装”和“南国”，游戏的舞台将位于充满热带风情的关岛，而AKB成员们更会以大胆的泳装姿态出现在游戏之中。系统方面将在前作基础上做出改良，不过目前尚未放出详细情报。与前作一样，玩家若锁定48名成员中的1位女生，就必须甩掉其余47名不断向玩家展开攻势的女生。前作中成员们的“神告白”已经让人难以招架，如今全体泳装上阵，各位可要准备纸巾，好塞住鼻子避免流血不止……

繁多的销售版本依然是本作的特色，对于粉丝而言限定版捆绑的周边绝对是不可多得的收藏。《星恋关岛》共分三个销售版本，包括5229日元的通常版；7329日元、附送3张写真+两张共120分钟未收录影像UMD的期间限定生产版；以及13629日元，除包含期间限定生产版的捆绑内容外，还包括4张总共420分钟的制作花絮DVD+新生小组“Team4”特别DVD+前作神告白HD版影像BD+10张写真+48名成员的短签海报+48名成员的主题下载码+特制收纳盒的初回限定生产版。

（文：酷洛洛）



▲内容超丰富的初回限定生产版。



▲本作貌似还新增了双人事件?

掌机平台迎来无双逆袭！



真·三国无双6 特别版

真·三国无双6 Special

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆预定2011年8月25日◆日版

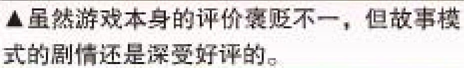
家用机游戏《真·三国无双6》又要逆移植到掌机平台了！《356》引入了晋势力以及众多极具魅力的新角色，系统方面最大的特点是武将可以装备两种武器，在战斗中能够自由切换并使出"易武攻击"。在辽阔的中华大地上展开的编年史模式则具有极高的自由度和耐玩性，供玩家锻炼武将们的能力。

PSP版还将对原版的一些不足之处进行改进：比如故事模式允许玩家自由选择角色，并通过联机协力作战；编年史模式引入对战模式，支持最多4位玩家相互比拼；通过累积的金钱，玩家可以直接购入成长道具，以此让武将的能力快速地强化。另外与PS3版记录联动的话，可以在一开始就获得全部角色。虽然画面有所缩水，但在家用机玩家迎来《猛将传》的时候，掌机玩家能够先用《特别版》"解渴"也算不错。

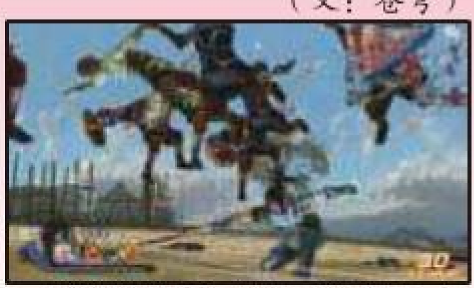
（文：苍穹）







▲虽然游戏本身的评价褒贬不一，但故事模式的剧情还是深受好评的。



▲武将能携带两种武器是本作的最大特色，玩家也可以尝试一些恶搞组合。

"《苍》系列"新作登陆PSP！



白银的卡露与苍空的女王

白银のカルと苍空の女王

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年10月13日◆日版

由工画堂制作的PC游戏《白银的卡露与苍空的女王》将会在今秋移植PSP平台。本作为"《苍》系列"的最新作，人设由驹都え-じ负责，剧本依然由竹内なおゆき担当。

在被称为"帕西亚特"的超文明与龙族进行最终战争毁灭的1万年后，后进的人类文明依靠着超文明的残留技术"E科技"开始发展。然而就在人类追求着繁荣发展的时候，却出现了恶用E科技的人，他们利用帕西亚特的遗产武器来进行各种犯罪行为，企图支配人类。女主角卡露·鲁斯兰是帕西亚特文明保存管理局的特工，只有她操纵的超重机动兵"阿尔巴"才能打败帕西亚特的遗产武器。而现在，一个大规模的恐怖袭击事件正等待着她的调查……PSP版的OP与ED是全新收录的新曲，另外系统也会有一定变化，还增加了剧情插图。即使是玩过PC版的玩家，也能找到全新的乐趣。（文：白菜）



▲PSP将收录全新的CG图。



▲探索部分需仔细调查周围的疑点，而战斗部分则要用卡片击败对手！

体验第三冲击“3nd Impact”的震撼！

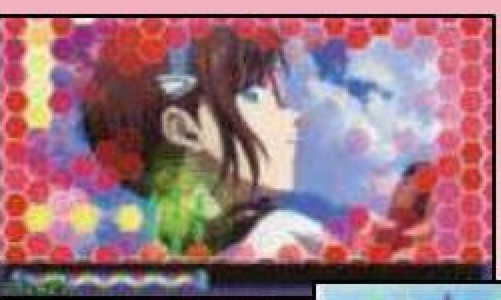
新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ヱヴァンゲリヲン新劇場版-サウンド インパクト-

◆NBGI◆MUG◆预定2011年9月29日◆日版

知名ACG作品《EVA》又将在PSP上推出新游戏，这次的游戏类型为节奏类，满载了原作中的音乐和影像，将带给《EVA》游戏玩家新颖的体验。游戏包含6个模式，玩家要跟随画面提示和音乐节奏按下特定按键。不同于一般节奏类游戏的纯表演画面，玩家在游戏时还能重温原作中的经典场景。游戏系统目前处于未知阶段，不过确定会收录原作中的诸多名场面和30首以上的曲目，《残酷天使的纲领》、《魂之座》等名曲想来是跑不掉的了。

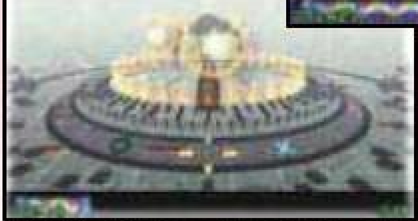
（文：胧月）



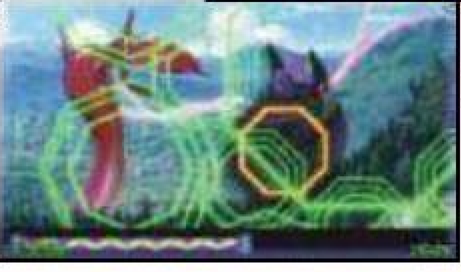
▲HEX模式，萃选角色们的名场面。小编猜测随着完成率的提高，六边形马赛克会逐步消失。



▲Call of Fourteen模式，沉醉于各句名台词。



▲使徒集结模式，配合节奏按键，对使徒们展开攻击。



◀AT模式，突破所有的AT领域。

兵器娘攻占你的心！

萌萌大战争 现代版+

萌え萌え大戦争☆げんだいばーん+（ぷらす）

◆SystemSoft Alpha◆SLG◆预定011年8月25日◆日版

本作是继《萌萌2次大战（略）》之后，“《萌萌》系列”第二弹《萌萌大战争现代版》的PSP版。作为战略模拟游戏的本作，最大的卖点就是兵器全部都是以可爱的少女形象登场，身为司令官的玩家要控制这些兵器娘冲锋陷阵，使用各种必杀技夺取战争的胜利，体验一场萌度满点的现代战争。

游戏以PC版为基础，以冒险、战略、交流三个部分展开，章节部分除了收录PC版的中东战线、欧州战线和极东战线外，PSP版还将追加全新的越南战线。而追加角色方面则有五人，其中一人是《萌萌2次大战（略）》的人气角色艾米（エイミ-），另外四人均为本作的原创角色。

（文：乌冬）



▲不光是外表，每名角色在能力方面也有自己的特色。



▲精美的插画当然也是不能少的，据悉这次参与作画的插画家人数达到了25名之多。



▲本作的新增角色之一，原型是F-4战机。

星河欲转千帆舞

——小探游戏“星”文化

Capricorn

Sagittarius

Scorpio

Aquarius

Virgo

Cancer

Leo

Gemini

Aries

Pisces

Taurus

专题企划

Feature Special

“星”是司空见惯的天文景观，从现代科学角度可知，肉眼能见的绝大部分星星都是像燃烧着的大火球、与太阳近似的一个个恒星。部分亮度特别高、且不存在闪烁现象的，是临近地球的太阳系主要行星。由于可见度关系，“日、月、星”的说法从古沿用至今，即便我们知道排在最后的星其实并不比太阳小。本文的主旨不是要从天文学角度为大家进行星体科普，仅来聊一聊玩家或许会感兴趣的星星故事。

文 胧月&狼来了 美编 澄香

五芒星

又称五角星、五线星型，经常直接代替“星”的几何图形，中国人对它更是有特殊感情。五芒星历史悠远，横贯东西，一些魔法巫术里把它视为守护图形，但如果将它上下掉转，在一些国家又被视作恶魔的象征。五芒星广泛地出现在占卜、魔术、以及……老师批改作业的场合下。

世界上最古老的五芒星出现在公元前3000年的美索不达米亚文明，苏美尔人把它称作“UB”，上下颠倒的五芒星具备“角、狭小空间、洞穴”等含义；埃及文明中五芒星代表子宫，象征“孕育”、“新生”；而古代巴比伦则让五芒星的5个角分别代表金木水火土5颗行星，最上面的角为金星，是地母神伊修塔尔的化身。阴阳道的五行说称，五芒星代表了金木水火土5种元素的相生相克，具有除魔功效。有名的阴阳师安倍晴明使用五芒星作家纹，名为“桔梗纹”，现在仍保留在供奉安倍晴明的神社里。



▲安倍晴明的桔梗家纹。

CHECK

五芒星的相关游戏

任氏三连星



▲一张有趣的同人图，抓狂的马里奥大叔在吐槽所有拟人物体的“死鱼眼”。

任天堂的大多数品牌都老少咸宜，童趣十足，FC版《超级马里奥兄弟》有三种状态变化道具，分别是蘑菇、花朵、五芒星，五芒星能让马里奥在一定时间内处于无敌状态，秒杀沾身的敌兵，新手看来也许没有能发火球的花朵实用，但对于老鸟来说，精巧的关卡和适时出现的五芒星都方便他们去挑战最速过关。

《星之卡比》和《传说的斯塔菲》是游戏名字中就包含了“星”的字眼（斯塔菲中的“斯塔”其实就是star），胖乎乎的卡比吸入敌人后喷吐出来，被吸入的敌人会变成五芒星弹射出去，消灭路障；斯塔菲家族都拥有五芒星外观，颜色各异，其实游戏里大部分角色都以水生动物为原型，斯塔菲家族便是按照海星设计的。





▶主人公斯塔菲和妹妹斯塔皮。

北斗七星

北斗七星在各种作品中出现，隶属于北半球夏季天空中最显眼的大熊星座，构成了熊的腰和尾巴。英文管它叫“大勺子”，不如中文风雅。除了北斗七星的称呼外，它还有七星和七曜星等叫法，日本也称呼其为“四三之星”、“七剑星”。根据《史记》记载，七星的名字分别叫天枢、天璇、天玑、天权、玉衡、开阳、摇光，而唐代的密宗经典《佛说北斗七星延命经》里，又给它们分别命名为贪狼、巨门、禄存、文曲、廉贞、武曲、破军。中国的星星常跟神灵对应，司掌北斗七星的是名为北斗星君的神仙，他调查死去人们的生前经历，判断是否将其打入地狱；传说文曲和武曲两颗星经常下凡，辅佐人间的皇帝，北宋的包拯和狄青就被浪漫地流传为这两颗星神。

CHECK

北斗七星的相关游戏

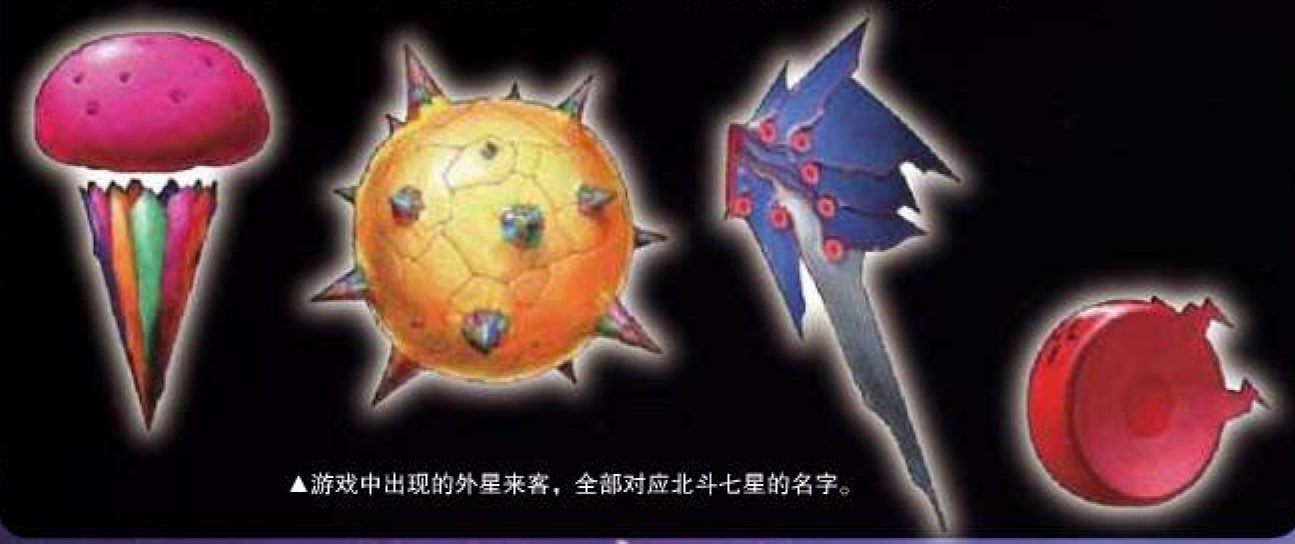
Shinobi 忍

“《Shinobi》系列”是SEGA公司的知名动作游戏，最新作即将在3DS上登场，玩家要操作乔武藏爽快地斩杀敌人。距离系列上一作《Kunoichi 忍》发售已有8年时间，其前一作《Shinobi 忍》开创了华丽且富有研究性的杀阵系统，关卡设计精巧，主线模式一共八大关，关卡全部以北斗七星的逆向顺序命名。每大关又包含A、B两个小关，A小关使用了《史记》命名，B小关则是《佛说北斗七星延命经》系统，如1-A名叫摇光，1-B则叫破军，其实都指代的是一颗星。比较令人费解的是到了第七大关，A小关反而叫贪狼，B小关叫天枢，这种颠倒有何用意，官方也没有给出合理说法。最终关“太一”意为北极星，在古代中国被视为天球的中心。



恶魔幸存者2

这款风格近似《EVA》的战棋游戏将于月底与各位玩家见面，不明的外星侵略者全部以七星命名，并于一周的七天分别降临到日本各地。Atlus对恶魔的命名极为考究，尽管目前还不清楚这些侵略者的哲学含义，不过外形异趣的它们必定不会是单纯想毁灭人类的外星人那么简单。这里小编大胆猜测一下，这些侵略者们降临的城市最终肯定会在地图上构成北斗之形，如若不对，欢迎大家在游戏发售后对我拍砖。



▲游戏中出现的外星来客，全部对应北斗七星的名字。

占星术

占星术起源于古代巴比伦王国的大规模天体观测，之后传入希腊、印度、阿拉伯、欧洲以及中国，主要用以判断国家与王族的吉凶祸福。中国古代的“天文”二字，即是狭义的天文学和天象占卜的混合体。与古代巴比伦占星术的不同点在于，除了日月星这些配置好的天体外，日食、月食、流星、彗星等天变现象也被列入关注对象。将天变现象视作上天警告，所以它也被称为“天变占星术”。天变占星术影响深远，到今天，民间仍喜欢把带来霉运的人骂作“扫把星”；文学作品和ACG作品里也常用流星或恒星消亡的现象来代表某个人物的死亡。三国时期的诸葛亮以看到三次流星陨落预示了自己的死亡，不过在日本，也有将流星看成吉祥的征兆，当流星划过夜空，在消失前默念三遍心中愿望，据说就一定能如愿以偿。

星座

在崇尚物质文明的现代社会，许多古代传承都被打上迷信的标签，然而信奉科学或唯物世界观的男女却对占星保持了相当宽容的态度。非但不加以拒绝，反而一个个地乐在其中——星座占卜即是最好的体现。尽管星座占卜只是西洋占星术简化版的一种，笃信该术的人（尤其是女性）却不少。根据2009年的调查，美国就有1/4的人相信星座占卜，中国虽然尚无统计数据，但大家不妨就地从身边感受一下。

绝大部分年轻人最早接触星座都是靠着一部《圣斗士星矢》，按故事流程只能算中BOSS的黄金圣斗士贯穿历场大战，装备美型、性格丰满，毫不夸张地成为全书最具存在感的团体。星座占卜的兴起一方面巩固了该团体的地位，另一方面却也淡化了黄金



▲黄道十二宫星座。

圣斗士每个个体的形象，比如一个金牛座女生，现在很少有人会将其与五大三粗的圣斗士形象联系起来，而主观地会去YY出一个温和而又有些顽固的妹子了。

十二黄金圣斗士的对应星座是所谓的“黄道十二宫”。黄道是太阳在天球上的运动轨迹，而黄道周围的兽带（zodiac，出自希腊语的“动物园”）上分布着12个星座，太阳一年内在假想的黄道上运行一周，依次通过它们。黄道星座以春分的白羊座为起始点，到下一年春分点前的双鱼座结束，因此传统黄道十二宫的排列次序与一年的12个月并不对应。



▲据说是某地的语文考题，唯物归唯物，浪漫归浪漫。顺便一提，孔子是9月28日出生的天秤座。

白羊座

白羊座的第一天为古代春分，这个月正好是农忙时节，所以在古代巴比伦，它也被称为“农夫座”。该星座的命名由来有两种说法：其一是希腊众神沿着尼罗河举行宴会，怪物堤丰突然出现，惊吓的众神纷纷变成动物逃跑，大神宙斯变的则是一只羊，后来宙斯让自己变作的这只羊化为白羊座；另一种说法则是波底亚王的儿子普里克思和女儿赫蕾遭继母陷害，将被献给众神当祭品，这时宙斯派遣一只金色母羊驮着两人逃跑，然而半途中妹妹掉进海里溺亡，普里克思将金羊用作献祭，得以化作星座。以现在的眼光看，普里克思把救命的金羊杀掉颇为忘恩负义，不过在古代，人们保留着将神赐下的动物再返还给神的习惯。



星座关键词

冲动、慷慨

白羊座的人爱冒险、对任何事都无所畏惧，且在下定了决心后，不到黄河心不死，为达到目的可以排除万难。大部分白羊座的脾气都比较差，不过他们的怒火大多烧不久，不快的事情很少会往心里去，附带一提记仇的天蝎座正好与白羊座相反。白羊座是黄道第一宫，因此他们有着事事不认输爱争第一的强者个性。另外，由火星掌管的白羊座们须燃起人生中的熊熊烈火，否则生活将黯然无光。白羊座的男生都是典型的大男人主义者，他们不会乞求别人的同情或怜悯，一定要靠自己的能力来取得成功；而白羊座的女生大多都不会心甘情愿地当家庭主妇，她们需要有自己的事业，许多事业有成的女强人都是白羊座的。行动匆忙、步伐急速、说话自信自我等外在表现都是白羊座易于辨认的特征，不过做事不拘小节，也不拖泥带水的白羊，偶尔会有那么一点自私。

白羊座的游戏厂商

微软（1975年4月4日）、Atlus（1986年4月7日）、Square Enix（2003年4月1日）、NBGI（2006年3月31日）、Koei Tecmo Games（2010年4月1日）。

白羊座小编

伊娃、羽纹、嘟嘟



金牛座

金牛座中有著名的七姐妹昴星团，该星座的起源依然是宙斯。这次是宙斯为了在不被赫拉发现的情况下接近人类女子欧罗佩，变成了一头漂亮的白牛，当欧罗佩骑到他的背上时，宙斯一口气驮着她奔到克雷塔岛，传说中他的奔跑地域即是今天的欧洲。两人相恋并生下3个儿子后，宙斯留给欧罗佩三件宝物，分别是自动人偶塔罗斯、必定能抓获猎物的猎狗和可以无限投掷的标枪，然后再度化为白牛返回星空，化作金牛座。





星座关键词

务实、美丽

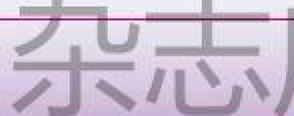
牛儿们不喜欢变动，“安稳”是他们的生活态度，金星是金牛座的守护星，所以金牛座是保守型的星座。金牛座的人很少会冲动急躁，有状况的话他们一般会先选择忍耐，用“吃得苦中苦，方为人上人”来形容他们再合适不过。金牛的个性非常固执，也可以说是顽固，一旦决定了的事情他们不喜欢去改变。由于缺乏安全感，失业是金牛座最怕面对的问题，这意味着他们的生活将失去重心。金牛男有潜在的大男人主义，在家中他们不多发言，但他们很重视尊严；而金牛女除了实际之外，还热衷于打扮自己，因为金牛座的守护神就是爱与美的化身——维纳斯。金牛们通常都是慢热的，要花一段时间才会适应一份感情、一份工作、一个环境，但在适应了之后，他们甚少会作出改变，除非迫不得已。此外金牛座的人拥有艺术细胞，具有极高的鉴赏品味和能力。

金牛座的游戏厂商

Pokemon（1998年4月23日）、Hudson（1973年5月18日）。

金牛座小编

咕噜、sienna



Ⅱ 双子座

双子座起源于希腊神话中宙斯大神的一对双胞胎儿子，哥哥叫波吕杜克斯，弟弟叫卡斯特尔。波吕杜克斯拥有神格，是不死之身，而卡斯特尔却是人类，终有一天要面对死亡。哥哥向更高位的神求情说，希望把自己的不死性分一半给弟弟，这样他们一年中有一半时间在天为神，另一半时间则作为人类在地上快乐地生活。



星座关键词

多变、机灵

双子座的人喜欢新鲜、变化，要他们同一时间只做一件事情几乎不可能，用“心不在焉”这个词来形容他们最为贴切；虽然有些小聪明，但不专一，往往流于肤浅，持久力较低，做事情很难圆满，可以说是理性但不安的星座。他们爱说谎，好在这些谎话大多都无伤大雅。双子座的守护星水星是使者之神，虽然会刺激智慧，但也会令人产生挑剔、紧张的负面情绪；不过双子座掌握着“沟通”，所以双子座的人都很善于和别人相处且精通交际。他们可以不停地说话，和双子座交朋友或者谈感情的最好方法就是聊天。很多人都以为双子座的人花心，其实是因为他们的不专心影响了世人的看法，双子们只是贪图新鲜和喜欢获取新的资讯并从中获得属于他们的快乐。

双子座的游戏厂商

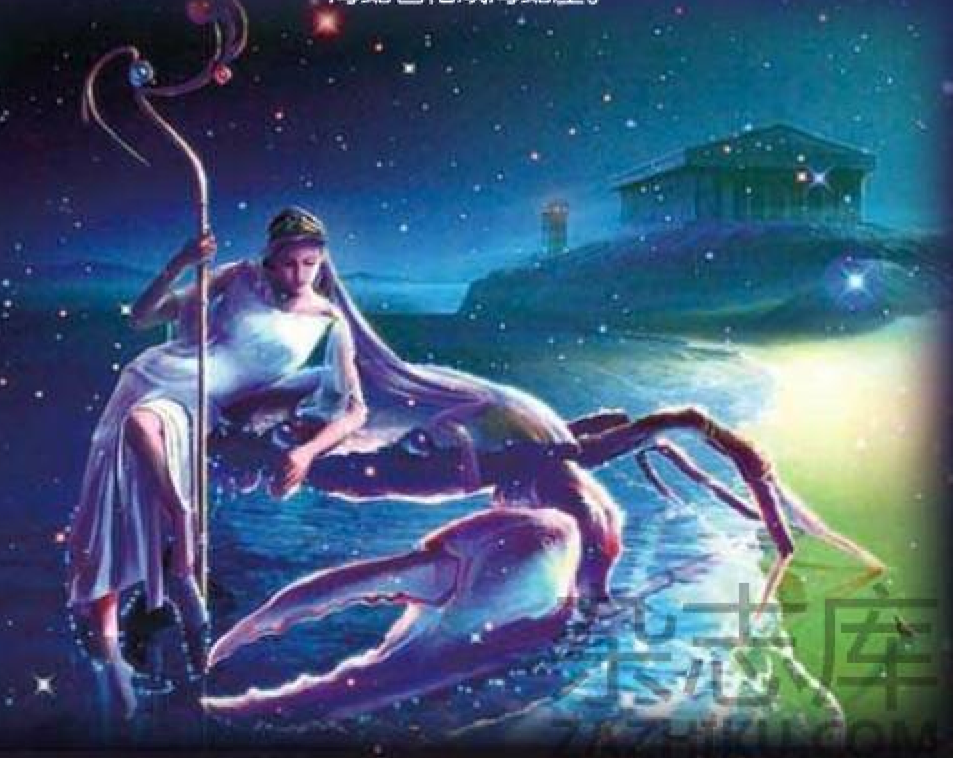
Capcom（1983年6月11日）、SEGA（1960年6月3日）

双子座小编

半夏

 巨蟹座

巨蟹座中心的M44区域与中国二十八宿中的鬼宿对应，被称为“积尸气”。宙斯的儿子海格力士为了偿赎杀子之罪，需要进行12项冒险。他是宙斯和其情人的儿子，很不招赫拉待见，于是当海格力士与海蛇搏斗时，赫拉派遣了一只巨蟹，企图偷偷用钳子切断海格力士的腿。专心战海蛇的海格力士完全没注意到巨蟹的存在，一脚将其踩碎。之后，这只螃蟹升天化为巨蟹座，同时与海格力士搏斗的海蛇也化成海蛇座。



星座关键词

敏感、体贴

说到巨蟹座，就不得不提及他们爱家的母性本质，而充满爱心也是巨蟹座的特性。与他们的螃蟹形象一样，在坚硬的外壳下通常都藏着一颗柔软的心，这也表示巨蟹座的人都很懂得自我保护。巨蟹属水象星座，所以有时候免不了会情绪化，他们的记忆力很好，有时候也会对一些没有必要斤斤计较的事情耿耿于怀，不过他们对自己所喜欢的人非常亲切及体贴。他们的守护星是月亮，对情绪和消化系统有影响。假如你刚认识巨蟹座，很容易就会被第一印象误导你对他们的看法，因为他们极力地保护自己，不会轻易地对陌生人展现真实的自我，但当你进一步认识及了解他们后，你会觉得巨蟹实在是太好说话了。巨蟹座是十二星座里最能坚持到底的星座，他们对朋友和喜欢的人都很忠实及执着，对家庭的重视度甚高，没有“家”的话巨蟹便无法安下心来做其它的事情。他们对美好事物的追求也相当高，此外还喜欢收集或储存东西，对任何事物不离不弃也是巨蟹座的特征之一。

巨蟹座的游戏厂商

MMV（1997年6月25日）、日本一Software（1993年7月12日）

巨蟹座小编

LIKY、紫枫、宇轩



狮子座

狮子座中有许多高亮度的星系，古代的尼罗河每到夏日泛滥成灾时，太阳就正好经过这个星座，由此古埃及人对狮子这种威严的动物崇拜有加。狮子座的来历同样与海格力士的冒险有关，当海格力士进行12项冒险时，在涅墨亚的山谷中遭遇了一只狮子怪物，最初海格力士用弓作战，效果不明显，之后使用棍棒与狮子近距离搏斗，并最终绞死了狮子，该狮子升上天际后即化为狮子座。





星座关键词

多情、骄傲

由太阳神阿波罗所掌管的狮子座，身上处处散发出热情与阳光，自信、大方也是他们的特征。天生拥有着领导才能的狮子座，其强大的组织能力令他们喜欢指挥别人，不过过份的自信往往变成了自大，加上固执的性格与夸张的反应，有时候会令周围的人不知道如何与他们相处。喜欢成为众人焦点的狮子座，意外地也有着脆弱的一面，他们太过于在乎别人对自己的看法，所以往往会因为他人的评价或看法而使自己不愉快；不肯认输、事事称王的个性，也是导致他们不愉快的因素之一。狮子座怕寂寞，更怕得不到别人的尊重，因此只要顺着狮子的意思去说话、做事，他们就会变得很好相处。值得一提的是狮子座的艺术造诣极高，尤其擅长作画。

狮子座的游戏厂商

SNK Playmore（2001年8月1日）、Tecmo（合并前，1967年7月31日）、Koei（合并前，1978年7月25日）

狮子座小编

洋葱

♍ 处女座

关于处女座的由来，流传较广的说法有两种，分别是古希腊神话中的艾斯特莱雅说与得墨忒耳说，也有学者指出处女座起源于美索不达米亚神话。

艾斯特莱雅说：在神与人亲密相处的上古，神灵们也居住在人类的大地上，可人类的纷争好斗让神灵厌烦，他们一一返回天界，最后留下了正义与天文的女神艾斯特莱雅，继续留在地上教导人类。可是最终她也对人类失望了，自己升上天空化成处女座，她手中的天秤随之也变成天秤座。

得墨忒耳说：宙斯与丰收女神得墨忒耳的女儿珀尔塞福涅某日与妖精一起摘花，被冥神哈迪斯掳走占为妻子。激怒的得墨忒耳虽然让女儿重返天际，但由于珀尔塞福涅已经吃过冥界的石榴，每年必须有4个月待在冥府。这4个月的星空里不会出现处女座，是不能种植谷物的季节。



星座关键词

完美、奉献

受到守护星水星的影响，追求完美的处女座极其容易神经紧张，挑剔与吹毛求疵的个性也因此而来。处女座的人大都很谦虚，但也容易为自己带来压力，处在日积月累的压力之下，他们的胃部易生毛病，神经衰弱也随之而来。许多人一听到处女座就很害怕，因为他们挑剔、不单止唠唠叨叨还婆婆妈妈，与人相处时易生不快，人际关系实在“不咋地”，处女座爱帮助别人的这一优点也时常因为上述的缺点而被掩盖、忽视。几乎所有的处女座都喜欢忙碌，他们不能忍受无事可做，为他人服务是他们的人生目标。组织能力时强时弱是因为处女座对自己缺乏信心所致的，他们需要朋友和家人的鼓励去推动他们，而时常担忧、事事做最坏打算的性格也令处女座们容易产生悲观的想法。

处女座的游戏厂商

Enix（合并前，1975年9月22日）

处女座小编

狼来了（PS：虽然是UCG小编，但本次专题有他参与，让客串一下吧）



天秤座

原为希腊神话中正义与天文的女神艾斯特莱雅的持有物，是能够计量正义的天秤。天秤座在神话中被视为处女座的附件，而天文学上也曾一度被当做天蝎座的钳子部分，可以说是黄道十二星座里最年轻的一个。

星座关键词

迷人、优雅

金星守护着天秤座，这使得他们在潜意识下追求和平、和谐的感觉。通常而言天秤座的人外型优雅、亲切善良、朋友缘极好、喜欢听别人倾诉，沟通能力又强，只不过有着犹豫不决的最大毛病。他们事事要求平衡，与别人维持深入、略显暧昧



的关系是他们的人生目标。他们很容易感到寂寞，不经意间就会莫名地陷入空虚中。虽然分享是他们的人生座右铭，但容易将自己的想法强加到别人的身上，当别人的世界观和自己的有出入时就会觉得不平衡，天秤座的人要注意这一点。他们不喜欢作决定，归根究底是因为他们不懂得如何决定，当他们犹豫不决、不知所措、不知道下一步应该怎么去做的时候，他们就会选择逃避现实。天秤又最怕寂寞，朋友对他们来说相当重要，有时候朋友的地位甚至高于自己的另一半，他们巴不得有人二十四小时陪伴在自己的身边。

天秤座的游戏厂商

任天堂（1889年9月23日）、Gust（1993年10月1日）

天秤座小编

澄香、马修、雷伊、胧月

♏ 天蝎座

天蝎座是天空中银河附近的大星座，在南半球观察得尤为明显。传说太阳神的儿子法厄同驾驶着太阳马车横跨天空时，被毒蝎刺到导致马车失控。眼看驮着太阳的马车坠向地面，涂炭生灵，情急之下雷神宙斯向马车打出落雷，被击毙的毒蝎便飞升为天蝎座。



星座关键词

深情、性感

天蝎座的守护星是冥王星，所以有着神秘特质的天蝎座偶尔会渗透出一丝残酷和阴险。蝎子们给人一种精力旺盛、热情、善妒、占有欲强的印象。在十二星座之中，天蝎座是最性感的，因此天蝎们会无穷无尽地挥霍他们的精力。他们一定要每天都过得非常充实，假如遇到没有目标的事情，他们将难以投入到其中。天蝎座记仇是众所周知的，千万不要得罪他们，否则有朝一日必定遭到他们的打击报复，在冥王星的影响下，狡猾、残酷等负面的

天蝎座的游戏厂商

SCE（1993年11月16日）、Idea Facroty（1994年10月26日）、Falcom（2001年11月1日）

天蝎座小编

空缺

性格出现在他们的身上，报复仇人时自然是毫不留情、不择手段。如果你想充当和事佬来化解天蝎与仇人之间的怨恨，天蝎可能会迁怒于你以发泄他们的怒气。不过天蝎座的人有一个成大事的特点，那就是他们一旦确定了目标，就会永不退缩地为目标而奋斗。



蛇夫座的威胁

近年来，将蛇夫座加入黄道星座的呼声越来越高。天文学发现，现在太阳经过天蝎座的时间从以前的1个月缩减到一星期，其他三个星期都位于蛇夫座。传统的星座占卜并没有广泛接受这一变迁，但也有部分占星师和占卜网站（如雅虎占卜）开始使用十三星座占卜法。

▶ 网络上流传的蛇夫座莎尔娜升格为黄金圣斗士的同人图，米罗同学“鸭梨”大吗？

射手座

也叫人马座，是银河里密度最大的星座，起源于古代苏美尔文明。在公元前1300年的巴比伦，射手座并不被看成射手与马的合体，而是人与蝎子共同组成的“蝎子人”，背升双翼。古希腊神话中，从女神阿耳忒弥斯习得狩猎技术的人马族贤者喀戎，不小心被海格力士的毒箭射中，痛苦不堪。于是喀戎向宙斯请求一死，宙斯满足了他的愿望，并且让其死后化为天上的星座。



星座关键词

奔放、幽默

射手座的守护星是木星，守护神是宙斯，因此射手座的人乐观、直率、热情、喜欢挑战，不过很容易浮躁不安导致行事鲁莽。他是十二星座中的冒险家，热爱旅行、喜欢赌博性的活动，为人变化多端，有双重性格的特质。有人觉得射手花心，那是因为他们觉得还没有达到可以“停下来”的阶段，当他们在人生的冒险中觉得疲倦或已经历过许多，就会开始安守本份。他们在心境上能永远保持年轻，喜欢追求学问，紧贴潮流，还有语言方面的天份。射手座有机会同时做两份在性质上完全不同的工作，他们的多才多艺也有可能做一份涉猎范围甚广的

工作。意志力薄弱是射手座的一大弱点、缺点，缺乏自制能力，使得他们极容易沉迷在某件事物之中，假如沉迷赌博，后果将不堪设想。

射手座的游戏厂商
Activision Blizzard（2007年12月2日）

射手座小编
阿鲁



摩羯座

也叫山羊座，呈现半羊半鱼的形象。美索不达米亚、希腊以及罗马神话中都对该星座有所记载，它的形成经历与白羊座相似，不过白羊座由宙斯变化，而摩羯座却来自羊头神埃基潘。埃基潘为躲避怪物跳进尼罗河，下半身变成鲤鱼，上半身保持了原本的羊头，该形象被大神宙斯化成星座。以该神话故事为源头，欧洲的民间传说里经常出现长角的海山羊这种假想动物。





星座关键词

耐心、端庄

摩羯座是十二星座中最有耐心、谨慎的星座，无论任何事都会踏踏实实的去进行。“一根筋”可以说是摩羯的最大特征，一旦他们决定去做的事情，别人的看法和态度都无法对他们造成影响，不达目的，他们是不会罢手的。另外摩羯座的勤奋与忍耐力也是十二星座之最，这也注定他们是最孤独的一个星座。典型的摩羯座最重视的就是自己的面子，别人永远无法通过表象来获知他们内心的想法。受到土星的影响，摩羯们天生情绪压抑，他们总是在心中觉得自己背负着很多责任，正因如此，其他人很难了解他们心中的真实想法，摩羯通常不会采纳别人的建议或者随便敷衍一下提议者，这使得想帮助摩羯的人有种自讨没趣的感觉，所以摩羯的难题就由他们自己去解决吧。其实摩羯们很缺乏安全感，也很难完全信任他人，凡事都必定会三思而后行，于是摩羯便给人一种瞻前顾后、畏首畏尾的印象。

摩羯座的游戏厂商
未发现

摩羯座小编
铭风、苍穹



水瓶座

原型是美索不达米亚神话中的阿卡德英雄与水神恩奇结合的Gulla形象，意为“伟大的”，太阳经过水瓶座的时候正好是该地区的雨季，所以它无论在形态还是属性上都与水有莫大联系。希腊神话中的水瓶座是一个美少年将水瓶放在肩上的姿态，该美少年是特洛伊的王子加纽梅德，曙光女神艾俄斯看中他的美貌，把他带到奥林匹斯山。加纽梅德在奥林匹斯山受到宙斯的喜爱，被任命给众神倒酒。善妒的赫拉企图杀死加纽梅德，但宙斯提前察觉了她的心思，把加纽梅德化为星座。



星座关键词

博爱、反叛

水瓶座是个人主义最重的一个星座，其特点是革新，追求属于自己独一无二的生活方式，是瓶子们的生活态度。但有点顽固的水瓶有时候会令人捉摸不定，不过水瓶座对人友善，亦重视私隐，这一切都是因为他们受到了天王星的影响。创新、善变、倔强、反叛的水瓶座其实是很矛盾的存在，不单止别人觉得他们如此，连水瓶本身也感受到自己的矛盾。当你刚刚认识水瓶座，通常会觉得他们很容易沟通，因为水瓶座绝对是朵“交际花”，他喜欢和不同类型的人做朋友，但要和一个三分钟热度的瓶子成为交心的朋友，则要花费相当长的时间，其实早在刚认识你的时候，友善外表下的水瓶就已在心里为你打下了一个基础分数。喜欢新鲜刺激的水瓶座，交朋友如跳槽般的频密，对朋友很好的水瓶座，对自己的家人却显得有点冷淡。

水瓶座的游戏厂商
未发现

水瓶座小编
白菜

双鱼座

双鱼座同样起源于美索不达米亚文明，被视为系着丝带的两条鱼（初期是人鱼和燕子）。希腊神话里，美神阿佛洛狄忒和儿子厄洛斯一起在波江河边散步，怪物堤丰突然出现，两人受到惊吓，变成鱼的样子逃走，之后他们的这种姿态就变成了双鱼座。需注意南鱼座的起源与其类似，但两个星座完全不同。

星座关键词

多情、浪漫

双鱼座是黄道十二宫里的最后一宫，因此鱼儿们可以说是集十二星座里所有的优点和缺点于一身。而两条往反方向游动的鱼儿作为双鱼的星座象征，又很好地表现出双鱼的多重矛盾，加上水象星座的情绪化，可想而知双鱼座的人是有多复杂。



说他们是十二星座中最记“愁”的星座一点都不为过。健忘、神经质、多愁善感、杞人忧天、自欺欺人等都可以用来形容他们，不过双鱼座最大的优点是他们拥有一颗善良的心，喜欢帮助人、愿意牺牲自己来成全别人，你以为双鱼很伟大，其实他们只是想藉着帮助别人而突出自己的存在价值，可见鱼儿们是多么地缺乏自信。由于没有信心，他们经常会为自己制造借口去逃避，许多时候明知道没有好结果还要去做，这都是因为他们爱自欺欺人。不要以为双鱼座的人本性温柔就很好欺负，有时候双鱼会承受不住来自外界的压力，继而将其转化为脾气并向身边的人无理取闹。尽管如此，他们的内心仍旧是脆弱不堪的。守护着双鱼座的海王星，代表了理想、想像、疑虑和虚伪，亦恰似双鱼座的写照。

双鱼座的游戏厂商

Konami（1973年3月19日）、Takara Tomy（2006年3月1日）

双鱼座小编

乌冬、酷洛洛、Juxi

CHECK

星座主题游戏

《Persona》&《Persona2》

“《P》系列”初期作品大量使用了荣格心理学中的概念，与神话和性格息息相关的星座在游戏中地位非同寻常。游戏中的主要角色都有详细的星座设定，且自身命运均与星座息息相关。不仅角色性格与星座契合，剧情中争锋相对的角色都正好居于占星图中的反向星座，如狮子座的达哉和水瓶座的淳，金牛座的丽莎和天蝎座的荣吉。这四个星座在占星图上正好又形成十字，与剧情中毁灭人类的“大十字”现象、5人的专属Persona合体技“大十字”都一一吻合。



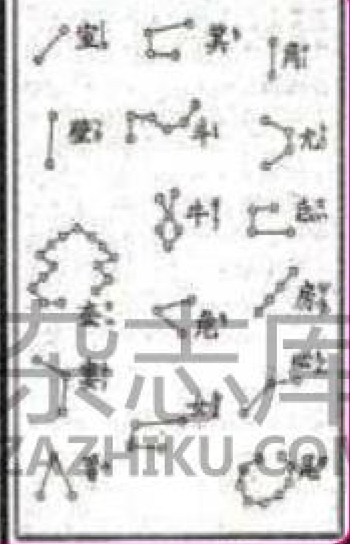


▲游戏中太阳系行星组成的大十字，与5名主要角色的星座位置对应。日本的占星图里也把水瓶写作“宝瓶”。

二十八宿

二十八宿是中国古代对星座的划分方法，对比以太阳一年内经过天球各区域来定义的黄道十二星座，二十八宿是以月亮在一个月内的运行轨迹为基准。将一个月分成28天，月亮每天经过天球上的一个星宿。这些星宿大致集结在四个方向上，将每个方向聚集的星宿连结起来的形状被拟





为圣兽的姿态，这就是东方青龙（也称苍龙）、西方白虎、南方朱雀、北方玄武，这四种圣兽被称作“四神”或“四陆”。占卜学上，每个星宿都预示着当天的吉凶祸福。部分看似凶相毕露的星宿，比如南方朱雀中的鬼宿，占卜学上认为该天除了不适合举办婚礼外，诸事皆宜。

CHECK

二十八宿主题游戏

二十八宿的地域特色浓厚，流行程度比不上黄道十二宫，直接以此为素材的游戏较少。NDS和PSP上都发售过的女性向恋爱AVG《不可思议游戏》，以与古代中国近似的异世界为舞台，把大陆分为青龙、白虎、朱雀、玄武四国，女主人公们分别是四国的巫女，接受各自七星士的辅佐，并和他们发生恋爱剧情。中国古典名著《水浒传》里辽国拥有对应二十八宿的28名武将，与同样是星宿下凡的宋江军几经征战，不过游戏《幻想水浒传》只继承了108宿的设定，较为可惜。若今后Koei Tecmo Games出个《水浒无双》，没准儿会有吧。PSP的《最终幻想 零式》虽无28宿，但大陆上的四国均以四圣兽命名，算是沾边。7月16日会放出该游戏的试玩版，感兴趣的玩家可以尝试一下。



▲四圣兽在游戏里使用得非常广泛，有时也会在正中加上黄龙。

结语

这篇说长不长，说短不短的专题即将划上句号。再次声明本文并不是科普文，也不是要撼动大家的世界观，文中的星座性格分析仅强调趣味性，不必硬对号入座，看过一笑即可。诗句云“细沙无数，星辰无数，当有一星，发光予吾”，胧月自打从事编辑工作后，在新的都市里很少再能看见头顶星辰，不免感叹。家乡的空气质量其实也远不如以往，灰蒙蒙的天遮挡了大多星光。怕是再过若干年，对家乡的星空我连怀念都无法做到，只能悼念也未可知了。

游戏文化频道

Game Culture Channel

我们继续上辑栏目的内容，来探讨一下关于“游戏平衡性”方面的话题。游戏平衡性是游戏中非常关键的因素，游戏的设计即便再精妙、画面再华丽，如果平衡性不理想的话，这款游戏也很难被玩家所接受，直接就被定性为不好玩。如果读者朋友有志于游戏策划，或者抱有把脑海中的构想付诸于实践的想法，那么一定要了解下有关游戏平衡性的内容哦。

文 koflover

游戏平衡性的设置（上）



在上辑栏目中，我们谈到了游戏平衡性的概念，将它按照PVP和PVE游戏进行区分。不过，PVP游戏的平衡性往往是玩家最为关心的，因为它本身就建立在玩家对抗的基础上，游戏平衡与否一目了然；PVE游戏的平衡性相对来说就没有一个明确的标准，怎么样在难度和乐趣方面找到平衡点，是游戏设计者需要反复斟酌的问题，而玩家在游玩时未必能感受到这一点。游戏平衡性的设置是游戏策划案的重要内容之一，不过游戏策划案这种东西我们一般都是见不到的，所以不妨从现有的游戏里寻找一些答案吧。

掌机平台的PVP游戏并不算多，主要集中在FTG、RPG和SLG这三个类型。FTG的设定数据往往都是不公开的，人物的血量多少、攻击力强弱、硬直长短等参数仅凭游戏中的感觉得来肯定是不准确的，所以FTG的平衡性设置并不好绝对量化；RPG大多都建立在PVE的基础上，可供对抗的PVP游戏比较少，其中《口袋妖怪》算是最具代表性的；SLG其实是最适合对抗的游戏，但传统的SLG节奏太慢，等待对方玩家行动的那段时间相当难熬，所以许多游戏尽管素质不错，但可对抗性并不强，相比之下《超级大战争》两个系列在这方面做得还算比较好，联机打一盘虽然也要耗费不少时间，但节奏还算比较紧凑。《口袋妖怪》和《超级大战争》系列算是掌机PVP游戏的成功典范，而笔者恰好也是这两款游戏的狂热粉丝，那么就拿这两款游戏来为大家做一个分析吧。



★游戏参数的设置

游戏参数的设置是平衡性设置的重要一环，所谓游戏参数，指的就是游戏中那些能够变化调整的变量，如RPG中人物的HP、攻击力、防御力等等，用来维持游戏的平衡。举例来说，每个人物的“攻击力”参数一定是有高有低，但如果要让低攻击力的人物和高攻击力的人物具有同等的战斗力，那么最简单的办法就是从“防御力”参数入手，攻击力高的人物防御力就低，攻击力低的人物在防御力方面得到补偿，这样双方在对攻时才能有同等的胜算。当然，实际游戏中的参数设置不会像这个例子这么简单，我们来具体看看吧。

《口袋妖怪》在对抗时使用的是PM，与PM相关的游戏参数一共可分为能力（即种族值，细分为6项）、属性、技能、特性这四大项，这四项参数在原则上是需要保持平衡的。也就是说，如果PM的能力强，那么在属性、技能和特性这几方面就要有一定的牺牲。再举个例子来说，一个矩形有长和宽这两项参数，它们无论怎么变化，只要保证乘积也就是矩形的面积相等，那么就是平衡的；继续添加新的参数时，就相当于高和密度，只要保证最终的运算结果，也就是体积和质量相等就可以了。在实际游戏中，由于每项参数的意义和性质都不同，计算结果时并不像计算面积、体积和质量这么简单，这就需要游戏设计者反复进行推敲了。

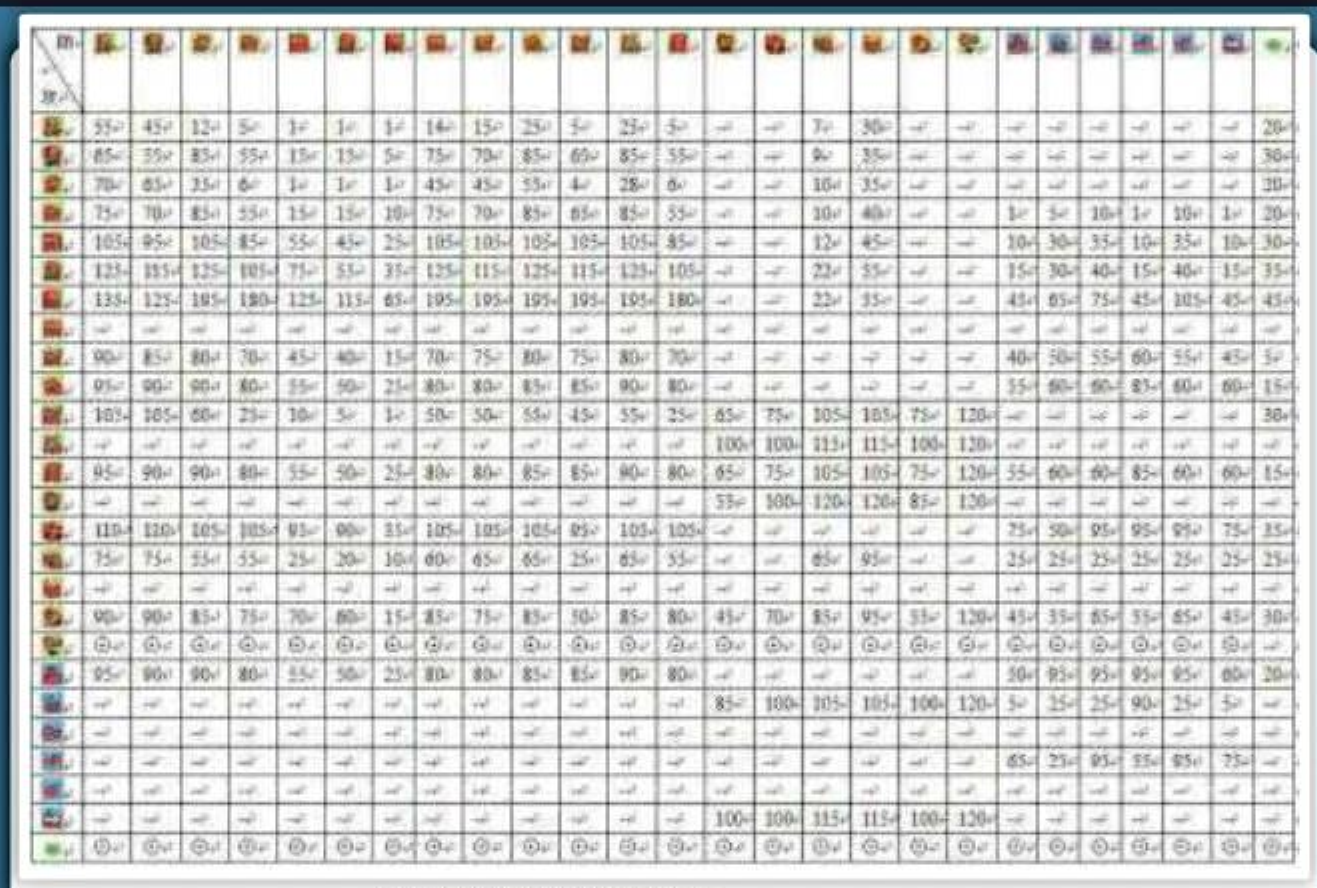
《超级大战争》的游戏参数比起《口袋妖怪》来说显得更为复杂一些，因为它在对抗时所使用的单位有两种，一是指挥官，二是兵种，它们各自都包含有不同的游戏参数，而且经过整合得出一个综合参数后，指挥官和兵种各自的综合参数也要保持平衡。这看起来是件非常复杂而困难的事情，所以“《超级大战争》系列”的平衡性并不为玩家所看好，也是情有可原的。涉及到指挥官的参数有能量槽长度、兵种加成强度、兵种加成种类、附加技能这四大项，而与兵种相关的参数有兵种相克（对不同兵种的伤害高低）、价格、移动力（包含有地形适应因素）、射程、附加能力（包含有视野、燃料、弹药、特殊能力等多项参数）。兵种和兵种之间要保持平衡，指挥官和指挥官之间也要保持平衡，而“指挥官+兵种”和“指挥官+兵种”之间还要保持平衡性的话，就不太容易做到了。

从许多PC游戏和网络游戏频繁发布平衡性补丁的现象，我们可以看出在设置游戏参数时，游戏平衡性的标准并不是靠精密运算所得出的，只是来自于设计者和调试者的主观感受。再加上见仁见智的原因，即便游戏开发时真的靠精密运算得出了一个绝对平衡的方案，玩家可能也未必买账。不过，不少游戏在进行游戏平衡性设置时都掌握了一个诀窍，那就是尽可能增加参数的种类，并让参数和参数之间进行搭配组合，总而言之就是越花哨越好，这样的话玩家就被“乱花渐欲迷人眼”，很难直接看出明显的平衡性漏洞了。

★属性相克概念

属性相克是绝大多数游戏中都包含的概念，它的主要作用是为数值运算提供一个特殊的规则，使得数值相同而属性不同的单位也能扮演完全不同的角色。简单来说的话，就是在以能力数值高低定强弱的标准上，添加一个凌驾于数值高低之上的概念，即属性相克。在不同的游戏背景下，属性相克的具体表现也有所区别，如战棋游戏中往往更强调兵种相克的概念，但实际原理是一样的。属性相克一方面在单调的数值基础上带来了一些变化，使得低数值单位也有胜过高数值单位的机会，另一方面也杜绝了“无敌单位”的可能性，即便是能力数值最高的单位，在属性相克的规则面前也什么都不是了。

属性相克概念包含有两大要素：一、属性相克的能力加权；二、属性相克关系。第一条是关于能力数值和属性相克的换算，



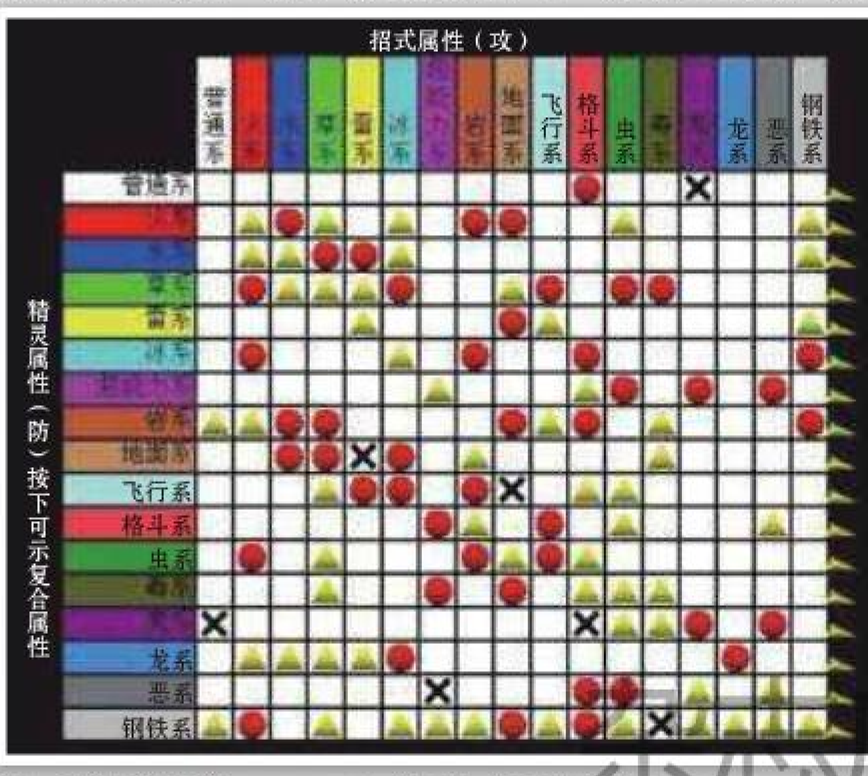
	55	45	12	5	1	1	1	14	15	25	5	25	5	—	—	7	30	—	—	—	—	—	—	—	—	20
	65	35	85	55	15	15	5	75	70	85	65	85	55	—	—	9	35	—	—	—	—	—	—	—	—	30
	70	85	35	6	1	1	1	45	45	55	4	28	6	—	—	10	35	—	—	—	—	—	—	—	—	20
	75	70	85	55	15	15	10	75	70	85	65	85	55	—	—	10	40	—	—	1	5	10	1	10	1	20
	105	95	105	85	55	45	25	105	105	105	105	105	85	—	—	12	45	—	—	10	30	35	10	35	10	30
	125	115	125	105	75	55	35	125	115	125	115	125	105	—	—	22	55	—	—	15	30	40	15	40	15	35
	135	125	195	180	125	115	65	195	195	195	195	195	180	—	—	22	55	—	—	45	65	75	45	105	45	45
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	90	85	80	70	45	40	15	70	75	80	75	80	70	—	—	—	—	—	—	40	50	55	60	55	45	5
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	55	60	60	85	60	60	15
	105	105	60	25	10	5	1	50	50	55	45	55	25	65	75	105	105	75	120	—	—	—	—	—	—	30
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	65	75	105	105	75	120	55	60	60	85	60	60	15
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	100	120	120	85	120	—	—	—	—	—	—	—
	110	120	105	105	95	90	35	105	105	105	95	105	105	—	—	—	—	—	—	25	50	95	95	95	75	35
	75	75	55	55	25	20	10	60	65	65	25	65	55	—	—	65	95	—	—	25	25	25	25	25	25	25
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	90	90	85	75	70	60	15	85	75	85	50	85	80	45	70	85	95	55	120	45	35	65	55	65	45	30
	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	—
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	50	95	95	95	95	60	20
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	85	100	105	105	100	120	5	25	25	90	25	5	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	65	25	95	55	95	75	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

▲《超级大战争》的兵种相克表。

如果属性克制对方，那么相当于提升了多少能力？不同游戏中的算法都是不一样的，比如《口袋妖怪》是简单的攻击力或防御力直接加倍，而在一些卡牌或战棋游戏中则更为严谨，属性相克时提升一定的能力数值，而且不同情况下提升的能力数值还有所区别。《超级大战争》在这方面堪称典范，以NDS的1代为例，游戏一共有25种兵种，每一种兵种和其他24种兵种之间，都专门设定了一个能力加权值，用来细化游戏中的兵种相克设置。虽然这不利于玩家记忆，但是却非常严谨，没有出现平衡性方面的漏洞。

第二条“属性相克关系”是评判属性强弱胜负的规则，大部分游戏的属性相克关系都比较简单，往往采用了“两两互克”或者“循环克制”的方式，看起来比较对称和整齐，但却未必有利于平衡性的调整。而《口袋妖怪》的属性相克关系就非常复杂，每一种属性的相克关系都和其他属性完全不同，显然是经过了精心设计。对于新手来说，记忆这么多属性相克关系可能会比较麻烦，但一旦熟悉后就会被由它衍生出的战术系统所吸引。比《口袋妖怪》画面精美、系统复杂的RPG不在少数，但在属性相克关系方面做得比《口袋妖怪》好的游戏，却几乎找不到。

正因为《口袋妖怪》对属性相克关系进行了精心设计，所以在游戏平衡性设置方面，属性这一参数就起到了极其重要的作用。《口袋妖怪》中一共有17个属性，由于



▲《口袋妖怪》的属性相克关系。

它们各自的属性相克关系不同，所以每个属性都有鲜明的特点，彼此之间也存在着强弱之分。格斗和地面是最好的攻击属性，因为它们克制的属性数量远远多于不利的属性数量；龙、钢和鬼是最好的防御属性，因为面对它们不利的属性要比克制它们的属性多；还有不少属性在攻击和防御两端都没有什么表现，从属性相克关系的角度来说，算是比较差的属性了。虽然《口袋妖怪》中的属性有优良中差之分，但这并不影响游戏的平衡性，因为还有其他游戏参数的存在，有很大的调整空间。比如说鬼系在防御方面非常有优势，那么就想办法降低鬼系PM的HP和防御力，使其在数值方面进行补偿；既然地面系擅长攻击，那么就设计出一个能够抵抗地面系攻击的“浮游”特性，从特性这项游戏参数中来遏制它。利用调整游戏参数来保持平衡只是一个基础的方法，《口袋妖怪》在实际设计中未必遵循这个原则，很多精妙的设计看似荒诞，却又在清理之中。

★游戏参数的组合

在游戏中，任何一项游戏参数都不可能是独立存在的，它们只有经过组合后，才能具有完整的意义。以《口袋妖怪》为例，单纯比较PM的攻击力高低是完全没有意义的，必须要把属性、技能和特性等参数结合在一起，才能准确衡量一只PM的攻击能力强弱。在游戏参数设置的章节中，我们已经进行过理论分析，这里就不再重复了。值得注意的是，同项参数之间也是可以进行组合的，虽然这不能构成具有完整意义的模型，但是却能够使该项参数的种类和数量大大增加。《口袋妖怪》中原本只有17种属性，对于动辄数百只PM的庞大基数来说确实有点不够用，有大量PM的属性会完全相同，这样就无法体现出彼此的区别了。在实际设计中《口袋妖怪》很好的解决了这个问题，那就是引入了“双属性”的系统，不同属性之间可以两两组合，这样的话一共能组成17+16+15+……+1=153种属性搭配，这显然要比自己一个个设计不同种类的属性要省事多了。《口袋妖怪》虽然有649只PM，但目前也只用到了110种属性组合而已，在新作中完全有空间在属性方面继续做文章。而且，《口袋妖怪》并没有引入“主属性”和“次属性”的概念，如果属性有主次之分，那么计算双属性种类时就不是组合而是排列，那样的话属性种类就能达到17×17=289种。当玩家沉溺在这么多种属性组合中不能自拔，醉心于发掘每一种属性组合的玩法和价值时，游戏设计者反而不费吹灰之力。

《口袋妖怪》的属性组合系统只不过是增加了“属性”这项参数的种类而已，而《超级大战争》在游戏参数组合方面就做出了一个更好的榜样，至今笔者仍认为这是战棋游戏中的一项精妙设计。NDS的1代即《超级大战争DS》中，指挥官数量一共有27名，在组队模式下玩家需要派出2名指挥官组队出战（允许单人出战但对抗时比较吃亏），组队时不计先后次序，不允许选用相同的指挥官，这样的话玩家能够派出的组合就有26+25+24+……+1=351种，是一个非常惊人的数字。虽然27名指挥官的实力有强有弱，某些“弱弱组合”更是远不如“强强组合”有效率，但即便如此，留给玩家的选择空间也非常大。在GBA版本的《超级大战争2》中玩家只不过是研究每一名指挥官的战术而已，到了NDS版本则需要关注变化莫测的组队搭配，玩起来当然更过瘾。





日野晃博亲述 Level-5贩卖战略

文 半夏 美编 咕噜

今年迎来了公司建立13周年的Level-5，自2007年《雷顿教授与不可思议之镇》发售以来，凭借其独特的贩卖战略，创造了一个又一个的大热作品，其成功的秘诀到底是什么？本次“走近业界”我们将围绕这一问题采访Level-5的社长日野晃博。

日野晃博

Level-5社长/CEO，基本参加了Level-5旗下所有作品的企划、制作，包括“《雷顿教授》系列”、“《雷电十一人》系列”等。

——对于Level-5有这样一个印象：使用高游戏品质+跨媒体发行的独特贩卖战略取得成功。使用这个贩卖战略是从作为发行人发售《雷顿教授与不可思议之镇》的时候有意开始的吗？

日野晃博（以下简称日野）：是这样的，最初我们只是制作的人，作为发行者的经验一点也没有，对于到底怎么才能贩卖《雷顿教授与不可思议之镇》我们曾拼命思考过。

——具体是思考的内容是什么呢？

日野：因为决定了在开发费用比较少的NDS平台制作，所以就考虑怎么才能网罗NDS的用户层。那时不是有很多因为“脑锻炼”才开始接触游戏的“轻度玩家”吗？这一点成为指导我们贩卖战略步调的重要参考部分。想要制作他们在“脑锻炼”之后会想玩的游戏——“脑锻炼”的升级版，这就是基本的战略。《雷顿教授与不可思议之镇》最初就是这样在考虑贩卖情况的基础上制作的。



——原来如此，那么启用大泉洋和堀北真希作为配音的理由是？

日野：我们当时考虑的是采用明星出演的话是不是能够造成话题性从而触动“轻度玩家”的心，总之能够接近“轻度玩家”是制作中的要点之一。

——《银河游侠》中启用了玉木宏和上户彩也是这样吗？

日野：那时角色分配的观念完全不同啊，《银河游侠》采用玉木宏和上户彩是根据作品总体感觉而决定的。“《雷顿教授》系列”则是作为贩卖的一个必要要素才请了名人出演。作为制作者和发行者考虑的方法从根本上就不同呢。

——这个战略成功了，当时《雷顿教授与不可思议之镇》大热，那时得到了什么样的经验？有什么样的感觉？

日野：能在NDS这个平台上使一款游戏成功给了我极大的自信。同时也让我觉得为了贩卖作品而思考促销战略非常有趣，对我是很大的启发。多亏了这些经验让我对“贩卖”有了很强的意识，绝对会把作品和宣传很好地结合起来。

——制作和贩卖两者兼顾的创造者很少见呢。

日野：我把宣传当作一个模拟游戏，思考怎样做才能促进贩卖，如果做法成功就会非常开心。另外在宣传的时候不得不考虑许多宣传词，主要视觉等等，我认为这和开发游戏一样是具有创造性的工作。

——在日野先生眼中宣传也是创作工作的范畴呢。

日野：是这样的。因此我也会培养宣传部们工作人员的创造性，并不对他们业务的内容做限定，而是让他们有各种各样的经验。我觉得在Level-5工作了两年的工作人员，足足积攒了10年的工作经验呢（笑）。以“《雷顿教授》系列”为契机而获得的“贩卖”精神会成为一种潜意识，将这种意识渗透给全体工作人员，对于Level-5公司来说是非常有益的。

——在“《雷顿教授》系列”之后树立起来的是在孩子中大热的《雷电十一人》吧。

日野：是的，当然《雷电十一人》是面向孩子们的作品，我认真思考过对他们怎样做才

Level-5的成功作品

《雷顿教授》系列



诞生过许多成功作品的NDS，大多数是任天堂的作品。在日本累计贩卖数量突破100万的游戏总共有33款，其中18款是任天堂的作品。除任天堂之外SE的“《勇者斗恶龙》系列”、“《最终幻想》系列”总计7款，“《口袋妖怪》系列”总计5款。上述三社超过百万的作品总共30款。因此除了这些以外软件制作商想要创造同样大热的作品是相当困难的。因此《雷顿教授与不可思议之镇》销量达到97万（出货量超过100万），系列第二作《雷顿教授与恶魔之箱》销量达93万，可以说是取得了成功。

系列作品日版累计贩卖数量	
《雷顿教授与不可思议之镇》	97万
《雷顿教授与恶魔之箱》	93万
《雷顿教授与最后的时间旅行》	86万
《雷顿教授与魔神之笛》	66万
《雷顿教授与奇迹假面》	29万

能够提高销量。那时想到孩子们没有钱，因此只能接触不需要花钱的游戏……就像这样一点一点仿佛解开谜题般地前进着。

——这样得出的结论就是和漫画或者动画进行跨媒体展开吗？

日野：动画的话只要去电视前就能看到，漫画也很便宜，比接近5000日元的游戏更容易购买。所以我认为游戏和动漫是最适合的黄金组合。但是，我也做了各种各样的调查……即使漫画或者动画大热，游戏销量也不好的例子也是有的。

——确实是这样，很多游戏不能卖得和漫画那么好。

日野：这样的原因大概是漫画和动画的氛围和游戏的氛围完全不同吧。特别是对感受性丰富的孩子们，他们一下子就能感受到两者的不同。因此《雷电十一人》在进行跨媒体合作时的要点就是绝对不能使游戏和动漫中的内容分开。动画的剧本按照游戏的内容，如果动画中出现了不错的点子为了配合它游戏的剧本也要重新写。以彼此的创作相互刺激的方式进行。

——这样的制作很辛苦吧？

日野：最初受到的批判很大。两方的工作人员都会质疑“为什么一定要和对方配合？”，两方面都有各自的尊严呢，但是第一作成功之后大家明白了同一个内容的必要

Level-5的成功作品

《雷电十一人》系列

Level-5在NDS平台的第二款原创游戏，是强调收集育成要素的足球RPG。7月16日最新作预定在Wii平台发售，并且公布了将主角全部更新之后于3DS平台发售《雷电十一人GO》。在漫画、动画、电影、交换卡片等跨媒体合作战略的成功代表，在年轻一族中博得了人气。



系列作品日版累计贩卖数量	
《雷电十一人》	40万
《雷电十一人2 威胁的侵略者》	115万
《雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破》	96万
《雷电十一人3 向世界挑战 奥迦》	42万

Level-5的成功作品

《二之国》

《二之国》累计销量——54万

和曾经制作过《魔女宅急便》、《千与千寻的神隐》等知名动画的吉卜力工作室进行合作，音乐由作曲家久石让担当的NDS平台上RPG作品。和软件一起附送了一本叫做“魔法指南书”的书籍是本作最大的特色，书的内容和游戏可以进行联动，按照指南书的内容在游戏中可以画出符文推进游戏前进，非常有趣。PS3版预定于2011年发售。

性，现在可以达到意识共有为制作而努力了。

——《雷电十一人》在电影方面成绩也不错啊。

日野：电影是在游戏畅销之后想要看看到底有多少上升空间才试着制作的。通过电影向虚拟形象更加扩大的模式发起了挑战，结果《剧场版 雷电十一人》作为单体都取得了巨大的成功，真的非常不错。

——《二之国》和吉卜力工作室进行合作，这也是贩卖战略的一环吗？

日野：不是的，说真的和吉卜力工作室合作是我个人的意愿（笑）。《二之国》作为Level-5 10周年的纪念作品，是以“不考虑贩卖而做出真正好的作品”为概念开始企划的。但是随着时间的经过，认识了吉卜力工作室的人员，和那个“魔幻大师”越来越熟悉，不知不觉间伟大的合作就诞生了。本来认为能卖50000张就可以了，结果变成卖了500000张（笑）。

——整整10倍呢（笑）。和吉卜力工作室一起工作，在品牌战略方面有学到什么吗？

日野：这可真是困难的部分啊，吉卜力工作室的品牌形象，是一个完全成形的形象。只是冲着吉卜力的招牌就去看他们的作品的人有很多，在这之上通过宣传数字能有多大幅度的扩展，对于还没有确立自己品牌的一般制作商来说实在是很难确定。达到像吉卜力工作室那样高的品牌号召力是我们的目标之一，虽然很想为了将来趁现在预先学习吉卜力的品牌战略，但是现在达不到和他们一样的品牌号召力，做一样的事情现在也不会通用，所以我认为没有意义。

——最近发售的《纸盒战机》是把所有的贩卖战略的窍门都集中了吗？

日野：不是的，《纸盒战机》的战略是和跨媒体合作完全不同的模式，这次是配合模型贩卖，看作品能够卖得如何的企划。

——采取和模型配合的贩卖战略原因是什么？

日野：已经明白对孩子们采取《雷电十一人》那样的培养战略是可行的，再采取同样的战略完全没有意义。因此开设了“体感”这样的主题。我很小的时候就很喜欢那种10几厘米的可以放到口袋中大小的模型，用自己的钱买了之后就会注入很多的感情。想把这一点在作品的世界中体现出来，因此瞄准了《纸盒战机》。

——模型战略已经成功了，那么大概卖了多少了呢？

日野：出货数突破了100万个，Bandai方面说是在预想以上的热销呢。因此贩卖战略的第一步“入手模型”，“进入到作品的世界中去”这部分已经成功了。所以期待接下来游戏能够很好地贩卖。

——现在正在电视上放映的动画结束后同时播放了次作预告兼任的游戏广告，而不是单独的游戏广告，这也是为了把游戏的贩卖和动画结合起来？

日野：不是的，最初并不是准备这么做的。在动画内插播各种东西，会使动画本身内容减少，但是导演不喜欢减少动画本身的内容，那么减少的只能够是预告。这是继《雷电十一人》后利用动画和游戏内容同化的战略，使用游戏的画面制作动画的下集预告，这样反向宣传能够意外得到有趣的效果。但是只有第一话失败了，预告广告不小心在OP结束之后就被播放了（苦笑）。

——今后的游戏的贩卖战略已经确定了吗？

日野：现在还不能详细说哦（笑）。战略是根据游戏的不同而考虑制定的，《幻想生活》和《时间旅人》都将会进行与目前为止完全不同的企划。《时间旅人》已经有了大致的构想，我认为是很有趣的贩卖方式哦。

Level-5的成功作品

《纸盒战机》



6月16日在PSP平台发售的RPG，比游戏先行的是漫画的连载、动画的播放、主要机体的模型化等等，积极展开多元化的跨媒体合作。同时6月6日Level-5自主运行的手机平台ROID版《纸盒战机》先行发售开始下载。采用了非常有趣的贩卖战略。

结束语

13年间Level-5从一个名不见经传的游戏代工小组成长为一个优秀的游戏制作公司，并活跃于动漫、电影、模型、卡牌等多个领域。这些和他们的努力以及独特的贩卖战略密不可分，未来他们还会带给游戏界什么样的新意，给我们什么样的惊喜，让我们一起期待吧。

Level-5的足迹	
1998年10月	有限公司Level-5成立
2000年12月	《暗黑之云》
2001年10月	从有限公司变成股份有限公司
2002年11月	《暗黑编年史》
2004年11月	《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与受诅咒的公主》
2005年12月	《银河游侠》
2006年10月	宣布参加发行事业
2006年11月	《圣女贞德》
2007年2月	《雷顿教授与不可思议之镇》
2007年3月	《银河游侠 导演剪辑版》
2007年9月	首次参加东京游戏展
2007年11月	《雷顿教授与恶魔之箱》
2008年1月	获得命名权，将“波多之森球技场”命名为“Level-5体育场”
2008年6月	开始移动事业
2008年8月	《雷电十一人》
2008年10月	《雷顿教授与死镜之馆》（手机版）开始下载
2008年11月	《雷顿教授与最后的时间旅行》
2008年12月	《白骑士物语 远古的鼓动》
2009年5月	《斯隆与马克贝尔的谜之物语》
2009年6月	开设手机游戏网站开始“ROID”事业，ROID版《斯隆与马克贝尔的谜之物语》下载开始
2009年6月	《多湖辉的头脑体操 第1集》《多湖辉的头脑体操 第2集》
2009年7月	《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》
2009年9月	《斯隆与马克贝尔的谜之物语2》，ROID版《斯隆与马克贝尔的谜之物语2》下载开始
2009年10月	《雷电十一人2 威胁的侵略者 烈焰/暴雪》
2009年10月	《多湖辉的头脑体操 第3集》《多湖辉的头脑体操 第4集》《白骑士物语 远古的鼓动 EX》
2009年11月	《雷顿教授与魔神之笛》
2009年12月	电影《雷顿教授与永远的歌姬》上映
2010年1月	在东京设立办公室
2010年7月	《雷电十一人 手机版》开始下载
2010年7月	《雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破》《白骑士物语 光与暗的觉醒》
2010年9月	设立Level-5美国分部
2010年12月	《二之国 漆黑的魔导士》《二之国》手机版下载开始
2010年12月	《雷电十一人3 向世界挑战 奥迦》
2010年12月	电影《剧场版 雷电十一人》上映《雷电十一人 突进》手机版下载开始
2011年2月	《雷顿教授与奇迹假面》

文 乌冬　美编 咕噜

高达回忆 战争的记忆

ガンダム メモリーズ 战いの记忆

NBGI	ACT	2011年6月23日
日版	1－4人	6279日元
无对应周边		

本作是继《高达 战争》之后NBGI为PSP玩家带来又一款原创《高达》作品，虽然任务制的玩法上和《高达 战争》有点类似，不过本作新的机体以及交换MS的系统还是吸引了不少玩家的目光，下面就让我们来看一下本作的内容吧。

光环视频收录 POCKET HALO

GUNDAM MEMORIES ガンダム メモリーズ ～戦いの記憶

游戏基础

画面解说



①HP槽：受到伤害减少，HP减为0时任务失败。

②喷射槽：使用冲刺、垫步等操作需要消耗喷射槽，冲刺槽用完时机体会短暂硬直。

③SP槽：命中敌机或受到伤害时累积，主要用于使用特殊扳机。

④觉醒时间：觉醒时间为30秒，倒数完回到通常状态。

⑤锁定标志：绿色表示未进入攻击距离，红色表示射击战距离，红色锯齿状为格斗战距离。

⑥雷达：以自机为中心的雷达，箭头表示自机，红色表示敌机。

⑦任务时间：任务的限定时间，时间结束任务失败。

操作

操作	按键
移动	方向键
冲刺	×+方向键
垫步	同方向连按2次
调整视角	滑杆
远距离攻击	□
近距离攻击	△
觉醒	△+○
迅疾攻击	×+□
防御	○
上升	R+↑
下降	R+↓
变形	R+×
锁定	L
暂停菜单	START
MS交换	SELECT

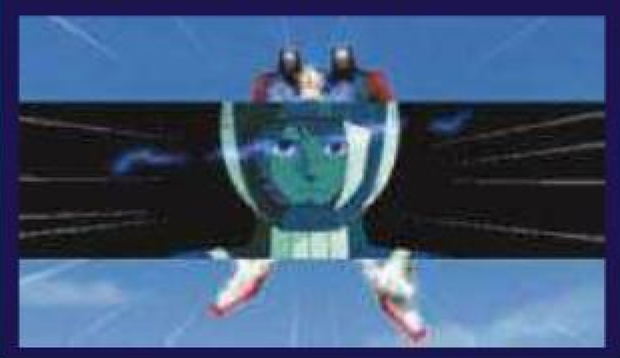
关于攻击

本作的基本攻击方式分为远距离和近距离两种，但普通的单发攻击一般威力不大，需要使用两种按键组合而成的连技才能有效歼敌。每架MS都有着自己的连技，而每种又有着不同的效果，可在机体的能力界面中确认。

除了一般的攻击外，机体还能通过消费SP槽发动类似必杀技性质的特殊扳机，特殊扳机根据SP槽的使用量分为三种。

觉醒

消耗一格SP，在30秒时间内提升机体能力，提升的能力为攻击、防御、速度和平均提升中的一项，具体根据因机体而异。另外有些连技是必须在觉醒状态中才能使用的。



连携攻击（コンビネ-ションアタック）

连携攻击相当于迅疾攻击的增强版，同样是必须和锁定的敌人距离不远时才能使用，而且需消耗三格SP。连携攻击的按键必定以△+○作为开始，之后的指令是每架机体迅疾攻击里最终阶段的指令。



迅疾攻击（クイックアタック）

当和锁定的敌人距离不远时就可消耗两格SP发动迅疾攻击，使用后敌我双方会强制进入QTE界面，这时得根据画面的提示输入按键指令，最多可连续进行四次，根据指令输入的速度和正确度由高到低分为Exellent、Good、Nice三种评价，只要比敌人评价高就能给其造成可观的伤害。而如果评价比对方低的话，不但迅疾攻击会强制中断，而且还会遭到敌人的反击。

关于防御

应对敌人的攻击有防御和垫步两种，防御可大幅减少受到的伤害，不过对有破防属性的连技以及迅疾攻击是无效的；垫步过程中有无敌时间，基本除了迅疾攻击外都能躲，但代价是会消耗不少冲刺槽。

迅疾攻击除了QTE中外，不能通过普通的方式来躲，所以受伤在所难免，这时作为本作核心的MS变换系统就能发挥作用了。按下SELECT后，再通过L、R键选择两架待机的机体，就能在战斗中实现机体的切换，将受伤的机体换下场，



让没有受伤的机体出战，并且待机时能让机体的HP和SP得到徐徐回复，三架机轮流上场能很大程度减轻HP的负担。

游戏模式

剧情模式（シチュエーションモード）

一开始游戏就只能玩剧情模式，玩家需要使用既定的机体挑战《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士高达00》以及《机动战士高达UC》三部作品的剧情关卡，新关卡会根据玩家的完成情况顺序解锁，当把一部作品的所有关卡都完成后就能开启任务模式。

任务模式（ミッションモード）

这里可以选择自己喜欢的机体进行游戏的原创任务，任务一共分为五个等级（RANK）。和剧情模式不同，任务模式的关卡是需要玩家花费过关后获得的点数购买的，而且购买的任务为随机出现，当完成一定数量的任务还会出现关键任务，通过后就能解锁下一个等级。

另外任务模式还有一个非常重要的作用就是可以获得机体，这些机体可以供玩家在任务模式和联机时使用。获得机体的方法有两种，第一种是完成单独的关卡，这些机体可在任务说明中确认。另外一种则是在生存模式中获得，生存模式是通过一个等级后开启的隐藏模式，在这里玩家可以连续挑战该等级的六个关卡（其中五个为自选，最后一个为关键任务），要获得机体的话，这里的五个自选任务都必须为同一个时代的，时代可通过任务名左上角的颜色区分。下面列出游戏中所有机体的获得方法共大家参考。

单独关卡获得机体

等级	入手机体	关卡
RANK1	スサノオ	武士の道、修罗の道（关键任务）
	ガデッサ	アロウズ扫讨作战
	アルケー	その男の名は……
	フォースインパルス(ルナ)	交错する思い
	アビスガンダム	アガメムノン级宇宙母舰攻略战
	カオスガンダム	エクステンデッドの惊异
	デスサイズヘルEW	见たものは死ぬ
RANK2	アヴァランチエクシア	ガンダム开拓史（关键任务）
	GNアーチャー	これが【超兵】の力だ！：1
	フリーダムガンダム	アークエンジェル攻略战
	ガイアガンダム	夺取された【G】
	ジオング	公国军の威信を背负いしMS
	ヘビーアームズ改EW	攻击は最大の防御なり
RANK3	ケルディムガンダムGNHW/R	ガンダムマイスター：I
	アリオスガンダムGNHW/M	ガンダム夺取作战
	セイバーガンダム	深红の翼を持つ救世主
	ジ・O	木星归りの男
	キュベレイ	最凶同盟
	サンドロック改(EW)	【G】パイロット、ここに集结
	アシュタロンハーミットクラブ	【カテゴリーF】の兄弟：I
RANK4	νガンダム	白いモビルスーツ（关键任务）
	ダブルオーライザー	俺がガンダムだ
	デスティニーガンダム	立ちはだかる运命
	レジェンドガンダム	因缘の遗传子
	サザビー	地球寒冷化作战
	ヴァサーゴチェストブレイク	【カテゴリーF】の兄弟：II
RANK5	ユニコーンガンダム	ガンダム进化论（关键任务）
	ガンダムハルート	これが【超兵】の力だ2
	ラファエルガンダム	ガンダムマイスター2
	ガンダムサヴァーニャ	正确无比なスナイパー
	ダブルオークアンタ	纯粹种のイノベイター
	ストライクフリーダム	スーパーコーディネイター
	∞ジャスティス	自由と正义と…
	シナンジュ	レウルーラ攻略战
	WガンダムゼロEW	终わらない舞踊曲

生存模式获得机体

等级	入手机体	关卡颜色
RANK1	ガラッゾ	绿
	ブラストインパルス	蓝
	ブルーディスティニー2号机	红
	レオパルドデストロイ	黄
RANK2	セラヴィーガンダムGNHW/B	绿
	ソードインパルス	蓝
	ブルーディスティニー3号机	红
	エアマスターバースト	黄
RANK3	Oガンダム	绿
	アカツキ	蓝
	デルタプラス	红
	ガンダムナタク	黄
RANK4	リボーンズガンダム	绿
	アストレイブルーフレームセカンドリバイ	蓝
	クシャトリヤ	红
	トールギス	黄
RANK5	ブレイヴ指挥官机	绿
	アストレイレッドフレーム改	蓝
	ガンダムF90	红
	ガンダムDX	黄

机体改造

由于本作的机师没有能力概念，所以机体的能力就成了影响游戏难度的关键要素，除了像上面说的获得强力机体外，对机体改造也是非常重要的战力加强手段，就算开始能力不强的机体，通过投入点数改造后也可以独当一面。

改造除了一般的能力值提升外，还包括了连技和迅疾攻击的购入，因为机体在刚入手时只有初期的连技和迅疾攻击，攻击方式以及威力都很有限，所以在用点数提升机体能力的同时，也应该注重技能的丰富，特别是迅疾攻击，购入后同样是消费两格SP，但可进行的阶段更多，造成的伤害输出也更高，所以推荐优先购入。



作为第一作还是有许多不成熟的地方，比如判定不够严谨、战斗方式过于单调等，不过这个还在能接受的范围之内，最忍受不了的是机体和关卡的重复度过高，一种机体里每架用起来的感觉都差不多，而关卡就不用说了，只有空中和宇宙两种，区别就只是换了背景。

文 铭风&粉身碎骨 编 阿鲁 美编 sienna



《ToHeart2 迷宫旅人》是一款以人气美少女游戏《ToHeart2》中的角色为主角的迷宫冒险游戏。这原本是一款PC版 FanDisk（FD）收录的特典游戏，现在则被移植到了PSP上。粉丝们熟悉的各个富有个性的女主角们都变身为了身怀绝技的战斗少女，在剑与魔法的世界展开一场华丽的大冒险。相比原作，PSP版的战斗队伍人数从4人增加到5人，而且还追加了阵形系统，当然新地图、新迷宫、新怪物、新道具等各种要素也能带给老玩家惊喜。

ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

Aquaplus	RPG	2011年6月30日
日版	1人	5040日元
无对应周边		

PSP

操作一览

键位	作用
方向键	角色移动/转向
○	确定/调查
□	系统菜单
△	设置界面/切换角色画像
X	取消/开启、关闭迷你地图
L	横向移动
R	横向移动/配合○为快速跳过动画

设施介绍

ダンジョン	地下迷宫的入口，随着玩家开启传送阵的增加可选择进入相应的层数
ギルド	编成队伍的总部，这里可进行转职、更换装备等常规操作
道具屋	买卖道具的地方，回复道具和去除异常的道具都在这里购买。此外还能鉴定不明装备
ハナさんの店	后期出现的店铺，会给予玩家委托任务，完成后会获得相应的报酬



故事背景

依旧是放学后的学生会室，主角一行人正准备尝试著名捣蛋鬼小麻学姐开发的“在真实游戏世界深度游玩的RPG”，虽然大家都对这款散发出怪异气息的游戏望而却步，但最后依旧启动了。

在一片闪光中，众人发现自己都身着奇怪的装束，并成为了幻想世界中的一员。而和当初在真实世界中游戏不同，大家身处的是一个真实的异世界。这个时候从NPC那里得到情报，在这个世界中心有一个迷宫，在迷宫的最后可以找到创造这个世界的神。于是众人为了寻找回到原本世界的方法，开始向迷宫进发了。

ギルド菜单

仓库	存取道具的地方
PT编成	编成队伍，可根据队伍人数选择队形
クラスチェンジ	转职
レベルリセット	重置等级
装备变更	更换装备
スキルカスタム	分配技能点数，学习技能
ステータス	查看角色状态
その他	可查看怪物和角色图鉴，游戏奖杯和游戏教程等
セーブ	保存记录
ロード	读取记录
オプション	游戏设置
タイトルに戻る	返回标题画面



战斗菜单	
攻击	普通攻击
スキル	技能攻击
防御	防御
アイテム	使用道具
逃げる	逃跑
ステータス	按L键发动，可查看封印过的敌人的数据
チェック	按R键发动，可查看敌人的攻击状态。如果正在咏唱魔法，会有个进度条，想办法用特殊攻击打断吧
行动顺序	战斗画面最右边是本场战斗的行动顺序，最下面的为当前行动者



异常状态	
毒	行动开始时受到HP最大值5%的伤害
スロウ	到下次行动前所需时间增加
气绝	一时延后当前角色的行动顺序
沈默	不能使用魔法
睡眠	一定时间内不能行动，不过每回合会回复最大HP的5%
石化进行中	行动速度大幅减缓，防御上升，但不久后变为石化状态
石化	不能行动
冻结	不能使用技能，偶尔会不能行动
麻痹	偶尔会不能行动，一定时间后解除

战斗时的行动顺序

战斗中，玩家和怪物的行动顺序会在画面右方以小头像的图标显示，影响角色行动顺序的要素主要有两点，一是角色的AGL值，该数值越高越能更早行动，另一个是看角色装备武器的RANK，RANK等级越高的武器行动速度越快，一般来说，体积小威力低的武器RANK都很高，反之则低，在给角色选择武器时一定要注意。

队列

本作的同伴虽然多，但玩家一次最多只能携带5名成员进入迷宫，在编排成员时，玩家可以在几种特定的队形中进行选择。比较重要的是，本作的队形分为前排和后排两种，前排受到的伤害大，但给予对手的伤害也高，后排受到攻击的概率小，但直接攻击的威力会降低，一般来说，物理型职业可以放在前排挡子弹，以保障后排魔法型角色进行法术的咏唱。

职业特技

当玩家升级后，可以获得技能点来学习职业特技（SP），不同的特技习得所需要消耗的技能点数不同，越是强力的技能消耗的点数越多。习得技能后，玩家还可以进行强化来增强技能效果，强化的阶段和具体的技能有关。本作中的技能大致可以分为三类，即“技”、“魔法”和“パッシブ”。“技”包含了大部分的物理系攻击技和辅助技等；“魔法”除了各种属性攻击外，回复和辅助也比较多，但要注意，魔法发动时需要进入咏唱状态，其间如果受到攻击则可能解除咏唱状态，当然这对敌方也是一样的，在敌人咏唱魔法时，按下R键可以查看到敌人的咏唱进度（白色的咏唱槽），此时使用物理攻击就有一定概率打断对方的咏唱，伤害越高越容易打断。当然强度越大的敌人需要越大伤害的攻击才有可能中断，另外，也可以用沉默，睡眠等异常状态来取消敌人的咏唱状态。“パッシブ”属于被动技能，学习后即可自动生效。本作中大部分职业的被动技能效果都比较明显，特别是反击或自动回复系的被动技能，能够学习的情况下可以优先点满。



协力技能和队伍技能

协力技能（协力スキル）和队伍技能（パ–ティ–スキル）都是本作新增的要素，协力技能需要在战斗时复数成员使用特定的技能才有一定的概率触发，虽然条件刻薄，但协力技能的攻击范围和威力都非常巨大，另外，协力技不仅仅包括攻击系，还有辅助系存在。队伍技能与协力技能不同，属于被动技能，当队伍中存在特定的同伴时就会自动生效，队伍技能提升的具体效果会根据游戏中玩家获得的奖杯数（トロフィ–）来决定，获得的奖杯越多，队伍技能的效果越强，以下是已知的队伍技能组合要求。

技能名称	组合所需角色	效果
生徒会+0G	环+ささら+このみ+ま–りゃん	全员最大HP值上升
来栖川の科学力	珊瑚+はるみ+シルファ+イルファ	全员ATK上升
パワフル亲子	このみ+春夏	角色最大TP值以及火属性耐性上升
姊妹’s	爱佳+郁乃+瑠璃+珊瑚	斩属性耐性上升
る–	る–こ+珊瑚+菜々子	全员INT上升
85以上	队伍内有四名胸围在85以上的角色	全员DNF上升
80以下	队伍内有三名胸围在80以下的角色	全员AGI上升
仲良し三人组	このみ+チエ+ミチル	全员突耐性上升
ブラッドタイプA	优季+爱佳+ま–りゃん	全员最大HP和TP上升
クラスメイト	爱佳+ハルミ+る–こ	全员RES上升
ミステリアス	る–こ+花梨+优季	全员殴耐性上升
ロックオン！	由真+イルファ+春夏	全员DEX上升

转职系统



职业关系到角色可以学习的特技种类，本作中玩家可以使用的职业多达二十六种，其中又被大致分为初级职业，中级职业和高级职业三类。角色加入队伍时固定为初级职业，当等级提升至LV15后回到工会（ギルド）选择转职（クラスチェンジ）可以提升到中级职业，角色提升到中级职业后，初级职业的技能同样可以升级并使用。再次提升到LV30时可以选择转职为高级职业，中级职业和高级职业可以习得更多的技能，技能的威力也更强。不过需要注意的是，每个角色的初级职业是固定的，不可更换。可转的高级职业会根据玩家选择的中级职业而定，例如ファイタ–的中级职业选择ダ–クナイト后，高级职业就可以在侍和ダ–クロ–ド两种职业中选择。走错职业方向的话，可以选择重置等级让角色回到LV1（レベルリセット），重新培养角色。不过由于本作的等级提升起来比较困难，因此不到万不得已不要使用重置等级。以下是所有职业的特点，供玩家转职时参考。

初级职业

ファイタ–：物理系初级职业，拥有使各种近距离武器威力上升的技能以及少量的物理攻击技，单体攻击力强，初期的伤害输出主力。

マジックユ–ザ–：魔法型初级职业，可以学会各属性的单体魔法和低级回复魔法，但防御较低，存活能力差。

スカウト：速度型初级职业，可以学会增加自身行动速度以及回避率的各种技能，还可以进行偷盗，缺点是战斗力低。

メイド：强力辅助型职业，有回复我方TP的技能，增加升级时获得的技能点数等等，初期配置在后方可以增加队伍的持久作战能力。

中级职业

パラディン：ファイタ–的中级职业，技能大部分以强力的防御系为主，可以安排在前卫的位置吸引敌人的炮火，并代替后方成员承受伤害，充分保证后方魔法职业的安全。

ダ–クナイト：ファイタ–的中级职业，能够使用剑、枪和斧等多种近距离武器，以及多种强力的攻击技，是前期和中期非常强力的物理攻击职业。

ソ–サレス：マジックユ–ザ–的中级职业，能够学会各种属性的中级全体魔法，以及部分辅助魔法，缺点是防御力低，以

及技能点消耗大。

エンジャントレス：マジックユーザー的中级职业，可以给武器附加各种属性，也能给我方全体附加各种辅助状态，需要有针对性地使用才能发挥价值。

プリーステス：マジックユーザー的中级职业，拥有各种各样的回复魔法或转移魔法，是队伍中强力的回复型职业。

アーチャー：スカウト的中级职业，使用弓箭进行远距离攻击，拥有全体攻击技，命中高还可以引发异常状态，不过伤害输出有限。

アサシン：スカウト的中级职业，使用短剑的近距离职业，攻击附带各种异常状态，并且有即死技，但输出依旧有限，属于辅助追击型职业。

バード：メイド的中级职业，使用竖琴辅助我方全员，拥有增加全员经验和各种能力的技能，缺点是没有任何战斗能力。

ダンサー：メイド的中级职业，技能全是降低敌方全体能力的，但对BOSS这类强敌效果太差，同样没有任何作战能力。

高级职业

ヴァルキリー：パラディン的高级职业，拥有大量的防御技能以及回复技，攻击技比较少且对单体，属于强力的防御型职业。

侍：パラディン或ダークナイト的高级职业，强力的攻击型职业，使用武器为刀，拥有全体攻击和多段的单体攻击，会心率极高是该职业的优势。

ダークロード：ダークナイト的高级职业，拥有吸血，异常状态等强力的单体攻击，全体攻击技较少，个体作战能力和生存能力都较强。

ウィッチ：ソーサレス的高级职业，最高级的全体攻击型魔法职业，拥有全属性的最高级魔法，后期魔法伤害输出的主力职业。

マジカルプリンセス：ソーサレス或エンジャントレス的高级职业，物理和魔法双修型职业，可以使用全体魔法攻击和全体物理攻击，自身生存能力不错，但输出有限。

セージ：エンジャントレス或プリーステス的高级职业，可以直接鉴定道具，并拥有大量的全体异常魔法和辅助魔法，BOSS战等持久战中最强的辅助单位。

ビショップ：プリーステス的高级职业，比较特殊的回复型职业，只有单体全回复魔法、复活魔法和一些辅助魔法，拥有对不死系敌人的强力圣属性技能，属于既能打又能回复的魔法职业。

スナイパー：アーチャー的高级职业，强力的单体远距离攻击职业，比アーチャー的输出要高很多，属于前者的再次强化版，但失去了异常攻击的能力。

トレジャーハンター：アサシン或アーチャー的高级职业，全力辅助型职业，可以鉴定、偷盗、增加或减少遇敌率以及解除部分陷阱，收集宝物的最佳职业，战斗能力较差。

クノー：アサシン的高级职业，拥有部分异常状态技能以及大量的属性魔法，魔法的伤害方式比较特殊，属于物理和魔法通吃型的高速度忍者职业。

歌姬：バード的高级职业，强化版的バード，除了可以增加状态外，还可以提高各种回复能力，使队伍持久战的作战能力和生存能力大幅度上升。

ジョシコーセー：バード或ダンサー的高级职业，物理型的全能职业，拥有大部分物理职业的技能，可以按照玩家喜欢的方向培养，不过想要技能全修几乎是不可能的。

マスターアイドル：ダンサー的高级职业，ダンサー的强化版，除了有妨碍敌人的全体技能外，还可以提升我方法系成员咏唱的成功率。

行商人

同样是PSP版新加的要素。在场景间移动时会随机遭遇到这个穿着铠甲的大叔。相比传统的店铺，这里出售的东西当然也十分另类，多是一些稀有的道具（比如高级图鉴）和未鉴定装备。未鉴定的装备要回去鉴定才能知道是什么，装备是否强力还要看玩家的运气。而那些稀有道具则十分高价，想要的话得多多攒钱。

装备鉴定

在迷宫中打倒敌人或开启宝箱，玩家

都有几率获得各种各样的道具和装备，如果玩家获得带有“？？？”字样的装备的话，是无法直接装备的，需要到道具屋进行鉴定后才可以装备，这些装备一般都进行过强化，装备后的强化数字越多，属性也越强，不过后期高级职业会自带鉴定技能。单件装备的最高强化数值为99。



封印怪物

游戏中有封印怪物的系统，迷宫中遭遇到的美少女形态的怪物都是能够封印的。想要封印这些怪物，先要在道具店购买“怪物图鉴”这个道具，当然还有带前缀的高级图鉴也是可以用的。将想要封印的怪物打到濒死状态后使用“怪物图鉴”就有一定几率封印了。虽然怪物很容易被打死，但是游戏中的毒异常状态是不会毒死人的。初级职业**スカウト**装备弓箭后可以使用的技能**ポイズンショット**就能让敌人中毒。

封印怪物后可获得相应的封印之书，可以当饰品来装备，此外以后战斗中也可以查看这个种类的怪物的属性了。在ギルド菜单的“その他”中可查看怪物图鉴。其中没印记的表示这个种类的怪物还没封印，绿色的则是已封印的怪物，而红色的是无法封印的怪物，想要追求完美的玩家可要多多检查图鉴了。





依赖屋

本作全新增加的要素，当玩家进入到地下3F后会触发特殊事件，接着回到地面后进入“ハナさんの店”就可以接到各种各样的任务了。任务的种类多种多样，例如收集指定数量的物品，或者消灭指定数量的敌人等等，完成后可以获得报酬。随着任务的完成，依赖屋还会升级，玩家可以接到更高级的任务，一次可接的任务数量也会上升。本作中依赖屋的作用不大，奖励的报酬大部分都不是很好，但部分任务会让地图上其他的区域开放，增加新的探索地点，这是依赖屋作用最大的地方。



トロフィー

相当于其他游戏的称号系统，部分奖杯的达成条件还是比较苛刻的，不过本作的奖杯并不是一点用都没有，奖杯获得越多，玩家的队伍技能的属性加成越大，以下是所有奖杯的获得条件

01	小牧姐妹救出	郁乃和爱佳成为同伴
02	姫百合姐妹救出	瑠璃和珊瑚成为同伴
03	メイドロボ集合	シルファ、はるみ和イルファ成为同伴
04	寺女コンビ	よっち和ちゃる成为同伴
05	まー捕获	まーりゃん前辈成为同伴
06	このたまメイド	看过このみ有关女仆的事件
07	中级冒险者	同伴中任意一人等级达到lv30以上
08	チュートリアル?	看过所有的教学チュートリアル
09	依赖屋开店	依赖屋“ハナさん”开张后
10	鉴定常连	在道具屋鉴定过200次以上的道具
11	もっとしっかり	打倒同伴100次以上
12	2次职オール	全员转职为中级职业
13	3次职オール	全员转职为高级职业
14	まんどら	打倒所有的マンドラ系敌人
15	依赖大好き	依赖屋“ハナさん”的等级提升到lv5以上

16	依赖マスター	依赖屋"ハナさん"的等级提升到最高
17	パーティスキル	发动过所有的"パーティスキル"技能
18	マゾマゾ	重置等级达到50次以上
19	スキルマスター	学会所有的技能
20	ヲフ	成功呼叫ゲンジ丸10次以上
21	シノギ	在迷宫中成功遇到"ロクさん"30次以上
22	杂谈大好き	看过杂谈事件40次以上
23	杂谈大王	看过杂谈事件100次以上
24	补习完了	看过女仆老师的所有教学指导（补习授业）
25	ご驰走様でした	打倒リンゴロ、メロロン和バナーヌ
26	初级战术家	战斗胜利150次以上
27	中级战术家	战斗胜利300次以上
28	上级战术家	战斗胜利600次以上
29	ヘタ夫	累计逃走100次以上
30	1000人斩り	打倒1000名敌人
31	封印大好き	封印40种怪物
32	封印マスター	封印80种怪物
33	封印神	封印120种怪物
34	羽衣传说	获得装备"迦具夜比売の羽衣"
35	真四天王讨伐完了	打倒オーディン、カーミラ、アスモデウス和ミルディン
36	トレジャー	开启累计超过500个以上的宝箱
37	ガス中毒	中过迷宫中瓦斯（ガス）陷阱超过50次以上
38	お尻がイタイ	掉落陷阱50次以上
39	近くの森クリア	打倒オシラサマ和ダゴン
40	战斗解放区クリア	打倒最终兵器
41	王家の墓クリア	打倒ネビロス
42	三十重の塔クリア	打倒第六天魔王
43	最强の敌、击破！	打倒アンラ・マンユ
44	99	全员的等级达到99级以上
45	お金持ち	持有金钱超过100万
46	クラスチェンジ	转职过所有的职业
47	まだまだ续く	所有的地图踏破率在一半以上
48	最強マッパー	踏破所有的地图
49	ギルティ击破	打倒ギルティレクイエム
50	クラウン	队伍中有带有王冠角色的同伴

迷宫探索

探索迷宫可以说是游戏的主要内容。在迷宫中是以主视角移动的，具体操作为左右键为转向，上键为前进，下键为转身。关于迷宫的探索可以说的地方不多，走过的地方地图就会记录相关的路线和机关，再配合攻略迷宫过程中可以进行随机记录，相信大家都能够轻松抵达前往下一层的楼梯。不过有几个方面可能会困住玩家，首先迷宫行进过程中会遇到不能通行的门（地图标示为红点），这些门要么是能够从另外一边返回这里（形成快捷通路），要么就是抵达某处开启机关后才会开通。所以当触发机关后不知道去哪里时，就尝试一下红点的门吧。另外迷宫中还会有隐藏通路，这在地图上是看不出来的，但是如果使用了道具"怀中电灯"或者技能"ライト"后就可以照明，可在主视角的画面中看到新道路出现。中后期都要利用这个方法才能顺利通过迷宫。

游戏的流程

作为迷宫冒险类RPG作品，大致的循环还是十分简单的，就是进入迷宫、打倒怪物、提升等级、进行转职、更换装备，最终有能力干掉BOSS抵达下一层。游戏中每一层的BOSS都是《ToHeart2》中的女性角色，打倒后能让她们加入，壮大自己的队伍后向更深层努力。而迷宫的行进方式则和《世界树迷宫》很像，不同的是迷宫地图由电脑自动记录下来。





相较PC版，本作无论是玩法还是内容都大幅增加，画面和音乐也比PC版强化了不少，全程语音的加入更是诚意十足的表现，这已经不单单是一款以擦边球为卖点的美少女育成游戏了，完全可以把它当作一款全新的RPG来玩。本作的缺点比较明显，细节方面优化不够，例如迷宫地图无法查看全景，游戏初期的难度偏高，技能点紧张，角色培养困难等等。不过瑕不掩瑜，向喜欢美少女育成以及RPG的玩家强烈推荐。

文 半夏 美编 咕噜

近期PSP平台乙女游戏呈井喷趋势，本作《鹅妈妈童谣的秘密之馆》就是众多乙女游戏中颇有新意的一款。游戏结合朗读和故事，把英国童话《鹅妈妈的童谣》一书与游戏完美的结合起来，推动游戏的过程中必须浏览书籍回答问题，由于问题和答案都是随机的，下面的特快仅为大家简单介绍答题技巧，望大家见谅。





鹅妈妈童谣的秘密之馆		
マザーグースの秘密の馆		
QuinRose	AVG	2011年6月23日
日版	1人	售价5700日元
无对应周边		

主菜单

游戏一开始玩家被卷入到神奇的书中世界，决定接受五位帅哥的挑战，通过回答问题回到现实社会，在OP结束之后就会进入到主菜单。

①**随机聆听童谣朗读**：选择此项后可设定聆听日语、英语或者解说等多版本，同时还可设定背景音乐。
②**检索**：可根据童谣标题、喜好程度、分类、声优、背景图案五大类进行检索。
③**播放菜单再生**：在聆听童谣过程中可以设定播放菜单，把喜欢的童谣放进去就可以在此处播放了。



④**问答**：推动游戏的主要部分，在这里以返回原来的世界为目标，回答五位男主角的问题。
⑤**鉴赏模式**：在这里可以欣赏游戏CG，角色剧情以及童谣背景。
⑥**系统设定**：可以调节音量，进行字幕声音等设定，如果有讨厌的角色在这里也可以屏蔽掉他的声音。
⑦**安装模式**：UMD用户选择后可以提高游戏运行速度。

朗读过程中菜单	
○	暂停/播放
□	隐藏童谣/解说
△	设定朗读版本及背景音乐
×	设定喜好程度、添加到再生菜单、推出朗读模式
L/R	前一首/后一首

人物简介



爱丽卡·弗洛罗
（エリカ·フルール）

被卷入到不可思议的鹅妈妈世界的女孩，为了回到原来的世界而努力回答五人问题，在五人的帮助下学到了很多东西，她的成长也就是玩家的成长，在攻略全5人之后她终于了解到“谜妇人”公馆的秘密。

阿萨·林德格雷恩
（アーサー·リンドグレン）

CV:樱井孝宏

沉稳的英国绅士，在谜妇人公馆旁生活的贵族，和谜妇人是好友。每天拜访公馆，会给女主角讲解花以及和英国相关的知识。

德扎里·福里齐
（ツェザーリ·フリッチ）

CV：森川智之

研究领域是宗教学的学者，对华丽的舞台不感兴趣，现在居住在公馆过着书生一般的生活，会给女主角讲解欧洲神话、星座等相关知识。

艾里克·巴雷鲁
（エリック·バレル）

CV：鸟海浩辅

在公馆出入的打杂青年，并不住在馆中，从家中杂事到采购等等均由他一人负责。会给主角讲解下层社会的劳动知识或者社会趣闻等知识。

巴卡斯·慕阿
（バッカス·ムーア）

CV：诹访部顺一

下层社会出身的厨师，性格开朗温柔，脾气很好的青年，担任馆内厨师一职。会给主角讲述料理相关知识。

文森特·诺布鲁
（ヴィンセント·ノーブル）

CV：安元洋贵

贵族学校的学生，出身良好的人，为了和德扎里学习而总是出入公馆，一开始对鹅妈妈的世界一无所知的主角抱着反对情绪，后来渐渐改观，会给主角讲述书本相关的历史以及常识知识。

故事流程

故事的基本流程就是选择心仪的角色回答问题，每个人需要回答10轮，1轮10题，10题全部正确可以推进剧情，如果错误就只能从头开始，10轮结束后可迎来相关角色的结局。在回答问题过程中可以按L键选择听相关童谣（其实就是作弊），然后从三个答案中选择正确的回答。每个角色都有10个事件，女主的7个事件要攻略过相关角色才会触发，全员通关后可触发最终五人事件，讲述《鹅妈妈童谣》的秘密，以及“谜妇人”的真实身分。

女主事件表

1	游戏开始事件
2	阿萨&巴卡斯事件
3	阿萨&文森特事件
4	德扎里&巴卡斯事件
5	德扎里&艾里克事件
6	艾里克&文森特事件
7	全员通关后事件

答题技巧

游戏中的问题都可以从童谣中找到答案，但是对于不会日文或者日文不是很好的玩家来说还是有一定难度的，由于问题和答案都是随机的，同一首童谣可能有无数种问法，在这里只能为大家讲解简单的答题技巧，希望能有所帮助。

“この唄の続きは？”这是比较常见的一种，询问接下来内容的，直接回到童谣寻找问题中出现句子的下一句就是答案，注意有的假答案和真正答案只差几个字，小心选错。

“XXは？”（例如：三つは？Aは？日曜日は？）多出现在字母童谣或者星期童谣等有明确排列的童谣中，可对应相应字母、星期、月份等回原文查找。

“どうなった？”“何をしていた？”“xxxのは誰？”变成怎样、正在做什么、做某件事情的人是谁。结合问题中出现的单词可以在原文中找到答案。

“この唄はどんな唄？”“この唄の季節は？”“この唄は何を表している？”多出现在描述节日或者暗讽等比较隐晦的童谣中，在原文中是找不到答案的，要到解说中寻找。

“XXの名前は何という？”询问某个人的名字，简单的都可以在童谣中找到，部分比较难的藏头谜语诗要在解说中找到答案。

“なぜ？”“どんな原因？”询问原因，答案大多出现在问题诗句的上一句。

“いくつXXX”询问个数，有的答案不会明确出现，需要玩家自己清点。



本作最大的特点恐怕就是寓教于乐了，不只是贯穿于游戏全体的《鹅妈妈童谣》很有教育意义，就连每个男主角的事件中都会穿插介绍某个知识，作为大作间的调剂娱乐未尝不可。



栏目主持：LIKY

在PSV公布后虽然有许多玩家对3DS的机能表示不满，但是从6月份的游戏销售榜来看，前十名3DS作品就占了三席，而在暑期里还会有《解放之剑 雷克斯》、《星际火狐64 3D》等作品推出，手里有银子的玩家不妨多关注一下。

文 翔Starry、Civily练



变形金刚 月之暗面 博派

Transformers Dark of the Moon AUTOBOTS

Activision	ACT
美版	编号：5743

本辑游戏推荐

变形金刚再次来袭！

对于出生在80年代的人来说《变形金刚》无疑是一份集体回忆，小朋友们一块玩儿的时候都抢着做擎天柱主持正义，“呲呲卡卡”的变形声总是在耳边环绕。由于全球有亿万粉丝的鼎力支持，2007年上映的真人版《变形金刚》电影着实引发了一股不小的热潮，其全票房更是高达7亿美元，最新的第三集《月之暗面》近期刚刚上映，相关游戏也呼啸而来。NDS版的本作是一款动作游戏，故事讲述了美国在进行登月计划时意外发现了变形金刚的踪迹，“汽车人”与“霸天虎”被卷入了美苏之间危险的“太空竞赛”中，地球人山姆再次和他的机器人朋友们并肩战斗。为了在复杂的城市场景中保持流畅的速度，本作在画面上做出了一定的牺牲，不过游戏中的机器人变形动作却被刻画得动感十足，即使没敌人的时候也让人忍不住想变几下。游戏中的主要攻击方式是用枪械进行射击，只要在靠近敌人上屏准星就会自动锁定对方并显示其体力值，但是在锁定的同时也意味着自己暴露在了敌人炮火之下，此时玩家除了猛攻敌人外还要注意通过L和R键来进行躲闪，不过在被许多敌人围攻时简单的躲闪会显得有些不够用，此时变成汽车形态逃离危险区进行调整是一个稳妥的选择。除了奋力拼杀外，玩家也应该留心隐藏在关卡中的各种升级部件，收集到一定数量后就可以在在“update”中对我方机体进行强化。由于比例原因本作中的机器人显得有一些矮小，并没有电影中那种能轻松毁灭城市的感觉，但是总的来说游戏的素质还算不错，“《变形金刚》系列”的粉丝们不要错过。


▲擎天柱的建模有点不给力。

▲小范围战斗非常激烈。

推荐给 动作游戏爱好者·原作动画的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



汽车总动员2

Cars 2

Disney	RAC
美版	编号：5744

近日上映的电影中除了备受关注的《变形金刚3》外，还有由皮克斯和迪士尼合作的动画大作《汽车总动员2》，而本作就是根据电影改编而来的一款竞速类游戏。和上集一样，主角“闪电”麦昆依然奔波于各种赛车比赛，不过这次它将跨出美国国门，与世界各地的赛车展开较量。在游戏的画面上我们能感受到厂商的诚意，在保证游戏流畅的基础上车身建模被优化得圆滑饱满，而路旁绿树、汽车扬尘、公路裂纹等细节也是做得惟妙惟肖。本作的手感还算不错，玩家能轻易的利用甩尾或氮气加速等技能来与对手展开竞争，而在某些特殊路况还可以使用跳跃等特技动作来超越其他赛车。除了一般的竞速模式外，玩家在本作中还将扮演一名特工车在各种关卡中利用隐身、缓行等技能执行刺激的潜入任务。作为一款动画改编的游戏，本作在各方面都有良好的表现，对赛车游戏没有专业要求的玩家不妨一试。

▲从背面完全看不出是卡通赛车。

推荐给 原电影的粉丝玩家・喜爱休闲类赛车游戏的玩家

斯坦因之门

シュタインズ・ゲート

角川书店	AVG
日版	容量:1.3GB



▲本作的画风比较有特色。

《斯坦因之门》是5pb在文字冒险游戏领域的一次大胆尝试，该作由其社长志仓千代丸亲自企划并担当制作人，2009年在X360上推出后引起了巨大的轰动，并迅速推出了相关的动画作品，而近日该作被移植到PSP平台。游戏讲述了一个爱幻想的大学生冈部伦太郎，某天意外发明出了可以把电子讯息传送到过去的时间机器，正当他为此兴奋不已时却不知道危难正在慢慢降临。虽说是移植作品，但是本作的精细程度一点也不含糊，淡淡的水墨风格画面得以保留，每个角色都看起来个性十足。游戏中有一个比较特别的手机系统，玩家可以用它给其他角色发短信打电话，而发短信除了可以积累好感度外，其中的一些“关键词”还可以用于触发特殊事件或决定剧情的走向。总的来说本作是一款素质不错的文字冒险游戏，无论是剧情还是人设都值得称道，喜欢“科学”类剧情的玩家不妨一试。

推荐给 文字冒险游戏爱好者・对科学有爱的玩家

凯蒂猫和伙伴们的甜蜜生活

Loving Life with Hello Kitty & Friends

Bergsala Lightweight	ETC
欧版	编号：5742

风靡全球的Hello Kitty诞生于1974年，起初这个小猫形象并没有经过任何市场推广，却渐渐在世界各地流传开来并保持着旺盛的人气，而本作则是根据其改编的一款小游戏合集作品。既然是以Hello Kitty为主题，那么游戏的氛围自然是非常轻松的，除了画面清新可爱外本作的音乐也是有颇具治愈效果。游戏主要分为卧室、教室、游乐场等几个大场景，而每个场景中都有许多小游戏可以玩，比如在其中一个冰淇淋游戏中，玩家要按照要求为蛋筒添加相应口味的冰淇淋，随着难度的增加其种类的组合会变得越来越复杂。每次游戏过关后玩家都会获得一定的点数，而这些点数可以在购物街的店铺中进行消费，除了购置衣服外玩家还可以买墙纸、衣柜等物品装修自己的卧室。作为一款休闲类作品，本作可以让大多数人都玩得很开心，Hello Kitty的粉丝不要错过。



▲没嘴巴的Kitty猫怎么吃冰淇淋呢？

推荐给 喜欢休闲游戏的玩家・Hello Kitty的粉丝

PSP 出击！乙女们的战场2

出击! 乙女たちの战场2

SystemSoft Alpha	SLG
日版	容量：约1.52GB



▲趁敌人还没来袭赶快发展军事吧。

本作是一款以美少女为主题的策略游戏，主人公“乃木庄一”原本是一名优秀的退伍军人，某天他收到了来自民间军事会社“SAGE”的入队邀请，并任命他为一支问题美少女部队的队长。本作主要分为冒险和战斗两个部分，在前者中玩家除了可以发展主线剧情外，还可以通过触发各种“次要事件”了解到女孩子们的心情。而在战斗部分，玩家需要在基地生产兵器、配置部队并对它们进行移动、攻击等操作，因为每占领一个建筑物都能够获得收入或者得到补给，所以游戏中的争夺战显得尤为激烈，如果玩家想守住一个据点必须合理安排好兵种，比如在空旷的地方单纯的陆军部队弱点非常明显，少量的飞机就可以给予其致命打击。此外，本作还有一个宅男们非常喜欢的“爆衣“系统，游戏中的美少女在受到攻击后衣服会逐渐破损，喜欢策略类游戏的玩家值得一试。

推荐给 喜欢美少女游戏的玩家·策略游戏爱好者

PSP 小凉宫春日的麻将

凉宫ハルヒちゃんの麻雀

角川书店	TAB
日版	容量：约370MB



▲本作的麻将规则和国内有点小差异。

关于“凉宫春日”相信大多数玩家已经非常熟悉了，而本作是根据其系列外传作品《小凉宫春日的忧郁》改编而成的一款麻将游戏。本作的画面是典型的日式风格，三头身人设和圆润的字体让游戏整体气氛显得轻松可爱。虽然画面还算精细，但是由于人物的形象在对战时过于突出，游戏中的麻将显得非常小，有时候甚至很难分清“五万”和“九万”的区别，这对玩家的视力是一个不小的挑战。本作中有一个比较特别的“名言技”系统，在牌局的特定时间角色可以说话并产生特殊效果，比如团长大人在发动“召集宝牌”这个名言技之后手中的牌组质量将会大大提高，这种设定无疑让麻将对战的趣味性得到了提高。作为一款主题麻将游戏本作已算及格，但是过于娱乐化的设定或许并不适合专业玩家，“凉宫春日”的粉丝不妨用麻将的方式来重温一下经典剧情吧。

推荐给 对麻将感兴趣的玩家·凉宫春日的粉丝玩家

PSP 蛙畑奇事 夏千木良参战 携带版

カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参战! ぽーたぶる

Takuyo	AVG
日版	容量：约1.69GB



▲帅哥的电量很足哦。

本作是移植自PS2平台的同名恋爱冒险游戏，原作曾以其优秀的剧情和高素质的音乐在市场上取得了一定的成绩。游戏讲述了女主角菅野风羽在月宿高中读书，某天班上转来了一位叫千木良参的帅气男同学，心里忐忑不安的她决定在暑假约他出去游玩，但是面对班上其他热情男生的追求，菅野风羽不得不做出自己心中的决定。本作的画面风格很清新，精细绘制的场景给人一种夏日阳光的感觉，在游戏中玩家可以通过约会、聊天等各种事件来了解帅哥们的性格，觉得性格合适的话就可以通过不断接触来提升双方的好感度。除了和帅哥们缠绵悱恻外，本作还收录三个有趣的小游戏，比如其中一个游戏有点类似方块游戏，玩家要通过合理安排传送带上的货物摆放让它们依次消去，虽然听起来很简单，但实际上却很考验玩家的协调能力有着很高要求，喜欢恋爱冒险游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对纯爱剧情感兴趣的玩家·玩过PS2版的粉丝玩家



机器人大逃亡

TINCan! Escape

Mumbo jumbo	PUZ
美版	编号：5748

《机器人大逃亡》是2007年在PC平台推出的一款益智游戏，曾以其新奇的概念和玩法赢得了业界的一片赞誉，而近日该作被移植到NDS平台。游戏讲述了玩具工厂的老板指派两位博士去发明机器人玩具，而B博士制造的机器人TINcan被她的对手E博士绑架到了实验室当中，玩家则要开动脑筋协助B博士让TINcan逃脱邪恶机器人的追踪。游戏的玩法非常简单，玩家在棋盘中每走一步敌人就会模仿你并向你移动，而我们则要利用敌人智能化程度不高的缺陷来摆脱它们，比如在棋盘中有一些挡板和陷阱，玩家可以把敌人引诱到挡板附近阻碍它们的行动，当你离得足够远后再佯装往陷阱方向走几步，敌人也就跟着稀里糊涂地掉进去了。本作中一共有55个谜题关卡，每个关卡结束后都会显示玩家所用的步数成绩，平时工作学习劳累的玩家不妨用本作来放松一下大脑吧。



▲要逃脱敌人的魔爪要费不少脑筋。

推荐给 喜欢益智游戏的玩家·想活动大脑的玩家



PSP短消息

●由Prototype推出的《学园天国 再来一碗》在近日发布了完全汉化版。该作是女性向恋爱冒险游戏《学园天国》的资料片，除了主角和10个恋爱对象的故事之外，还有大量新角色登场。

●移植自PC平台的恋爱冒险游戏《天神乱漫》在近日发布了简体中文版，不过该版本还存在一些不稳定的情况，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。

●《纸牌狂鲨》是一款移植自iOS平台的纸牌游戏，游戏中玩家可以在21点游戏中和庄家进行激烈的对战，如果觉得不过瘾还可以通过网络在全世界寻找对手。

●改编自经典童话的恋爱冒险游戏《绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女》在近日发布了简体汉化版1.0，推荐给喜欢架空类剧情的玩家。



▲进入格林兄弟的童话世界。



NDS短消息

●近日发售的《触摸游戏大合集》是一个收录了50款小游戏的合集作品，其中包括了经典、拼图、街机以及纸牌四大类游戏，即使在很短的时间间隙玩家也可以拿出来玩几盘，推荐给平时没时间放松的玩家。

●《化身博士》近日发售，本作是根据同名电影改编的一款冒险游戏，故事讲述了一位杰出的科学家研制出了一种可以让他变身为恶人的变身药水，在正邪之间他将会如何选择?

●由NBGI推出的幻想A·RPG游戏《天空机器人》在近日推出了欧版，游戏中玩家将扮演犬人“雷德”与神秘的猫人“艾露”一起展开奇妙的冒险故事。

●热血动作游戏《海贼王 巨人 之战》在近日推出了欧版。



▲《天空机器人》欧版。

小C最近意外发现了一款叫iRig的iPhone吉他效果器应用，于是我把尘封已久的电吉他拿出来接在iPhone上，该应用不仅操作方便，失真、合唱等效果也非常令人满意。想当年一个电吉他的综合效果器就好几千，而且还笨重无比，现在用iPhone就可以直接把这笔银子给节省了。


文 太正之风 编 苍穹 美编 咕噜



荣耀同盟		
グロリア・ユニオン		
Atlus	S・RPG	2011年6月23日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

本作继承了"《同盟》系列"的系统精髓，但又拥有崭新的角色形象和世界观。如果是玩过前作的玩家可以很快上手，初尝试本系列的玩家则需花一点时间好好适应系统，相信很快就能感受到游戏的魅力了。由于游戏有三种结局，且隐藏道具众多，想要达成完美耗时较长，建议玩家多多备份存档。



光环视频收录 POCKET HALO

系统详解

战前准备

角色选择

战斗开始前先要选择本关的出击角色。在此界面下按←键能给人物更换装备，每样道具都有使用的次数限制，在画面右上方以"数字+MAP"表示，每装备着该道具出战一次数字便会减少1，直至最后损毁消失。食物型的道具给角色装备后，战斗中移动过后其便会自动吃下。另外，本作中角色可以自由更换装备了，并不[illegible]中一旦装备着道具就惟有等其损毁后才能换上新的。按[illegible]以消耗道具给角色回复士气，根据喜好的差异，相同道具对不同角色的士气回复量有所差异，一般情况下还是使用メダリオン这个专用的士气回复道具。按L键可以查看本关的胜利条件以及天气情况，R键查看地图以及敌我配置情况，根据选择人物顺序的不同，可以改变其在地图上的初始位置。按△键可以查看角色状态，而□键的作用则是任命船长，"海盗船"是本作新引入的系统，不同的角色担任船长时，攻击力、命中率、射程等会有所不同，具体请参看"设施&兵器&海盗船"部分。准备就绪后按○键进入卡片选择界面。

角色能力

角色状态界面下的项目很多，如图所示：



1.武器种类：不同的武器相互之间有克制关系，具体请参看“攻防相性”部分。

2.同盟阵型：男性的同盟阵型效果范围为×型、女性为十型，伊塔和姬拉的阵型较为特殊，具体请参看“同盟系统”部分。

3.兵种体积：S为小体积、最大士兵数为8，L为大体积、最大士兵数为4。

4.移动类型：步行是基本的移动方式；水栖可以进入水边地形；骑马可以穿过敌人进行移动；飞行能够无视地形并穿过敌人；转移则是一步消失、一步现身，凭此特点可以穿过1格的障碍。

5.等级&兵种：本作中满级为LV20，不同兵种除了武器差异外，还有各自的特性。

6.士气&经验槽：士气在游戏中相当于角色的HP，一旦士气降到0，角色就会从战场上败退。回复士气的方法有很多：使用道具、卡片必杀、或是角色升级时都会有所回复，而随着同伴数量的增多，没有派上场的角色在下一战开始前也会回复一定量的士气。与敌人战斗无论胜败都会获得经验值，攒满经验槽后角色就会自动升级。

7.当前装备：“あと1map”表示该道具还能在1个关卡中使用，随后就将损毁消失。

8.基本数值：Gen是统率力，与角色受到突击、反击、卡片必杀时的防御力有关；Atk为攻击力，在白刃战时发挥作用；Tec是技术力，影响角色发动突击、反击、卡片必杀时的威力；Luk是运气，当我方Luk≥敌方Luk时，击倒敌人时其身上的装备才会掉落，另外运气还与发动会心攻击的几率有关。大部分卡片必杀技的成功条件都是发动方Tec≥防御方Gen，具体的威力公式参看“卡片一览”表。游戏中以大、小★的方式来表示角色基本能力，在计算攻、防等具体效果时只有大★有效用。而角色升级或装备、食用道具时会增加小★，小★累积满一行后便能转化为1颗大★，因此越到后期能力提升越容易。

9.角色特性：前面有○标志的是有利特性，×标志的则为不利特性，有ADD字样的则表示角色当前装备的附加特性。

卡片选择

确定好出战角色后还要选择本关内使用的卡片，卡片的数据、必杀技类型以及必杀效果等各不相同，可以按下△键查看。每张卡片仅能供我方行动一次，除了分段式的关卡卡片会自动复原外，使用过的卡片在本关内无法再次选用。本界面下按SELECT键能切换排序方式，可以按照名字、POW、MOV、以及使用频率顺序来进行排列。



TIPS 同时按下L+R+START键可以选择重新开始（リスタート）或返回标题画面（タイトル）。

卡片资料



卡片是游戏的核心系统之一，各项资料如图所示：

1.ACE类型：我方发起攻击或受到攻击的角色为该次同盟的ACE，同盟ACE所使用的武器与卡片的ACE类型相符，是发动卡片必杀的前提条件，ALL指的是全体武器皆可发动此卡必杀，注意敌方发动必杀时不受ACE类型的限制。

2.卡片威力（POW）：影响战斗胜利后对敌方士气的消减量。每次成功削减敌方的士气，卡片自身的威力都会有所提高，因此玩家不但要认真培养角色的能力，卡片培养也是不容忽视的。

3.移动力（MOV）：关系到选用此卡片的回合我方全体能够移动步数的总和。

4.必杀种类：有释放型和蓄力型两种。在战斗中当必杀槽累积到100%并满足发动条件就能使用必杀，“Keep on Skill”字样的为释放型，按住□键就能发动，必杀槽缓缓减少，当其降至0、玩家松开□键或敌方发动必杀时，释放型必杀的效果会中断；“Charge Skill”字样的为蓄力型，必杀槽在到达100%后玩家需要按住□键蓄力，待蓄力槽攒满时松开，才能发动必杀效果。

5.必杀效果以及威力计算公式。

6.使用条件：除了ACE类型的前提条件外，部分卡片的必杀是特定时段、或特定角色专用的，少数卡片在特定的情况下威力会有所提升。

战斗流程

回合进行



每个回合开始前都要先选择一张卡片，用○键选择角色后便可开始移动，当角色临近敌方单位时按下□键就能发动攻击。战斗结束后如果移动力还有剩余，除发起攻击的角色外，其他人仍可移动（萍嘉在攻击后仍可移动），但是每回合只能发动一次攻势。

按下L键可以调出菜单，从上到下依次是：回合结束、全体地图、单位列表、卡片列表、武器种类一览、地形一览、设施一览、教程指南、胜败条件、中断存档。选择“回合结束”便能结束己方回合、将控制权交给对方。

TIPS Game Over后选择“リトライする”，敌方能力会有所弱化，但本关无法获得QCB奖励。

地形&时间&天气

地图上有不同的地形，不少兵种都有自己的有利、不利地形。利用L键调出的“地形一览”可以查看详情，各图标表示：☆—擅长在该地形作战；○—该地形对作战无影响；△—不擅长在该地形作战；×—在该地形无法移动；→—只允许通过该地形、而不能在上面停留。另外，部分地形如毒沼、沙漠有强制的效果（限制移动、降低士气等），而部分卡片必杀技对特定地形上的敌人威力会增强。

除了部分时间段固定的战斗外，大部分战斗的时间都会随着回合的进行而逐渐推移，依次有白天（昼间）、傍晚（夕方）、夜晚（夜）3个时间段。部分兵种如枪手、狙击手等拥有对自己有利的时间段，而部分卡片必杀技也只有在指定的时间段才可以发动。

天气是本作新增的要素，分为晴、雨、雾3种。晴天是通常状态，无特殊影响；雨天时武器为铳的单位攻击力会有所下降；雾天时同盟阵型效果会减少1格、且无法展开链接，发动突击时有高几率让敌方陷入短暂的恐慌状态，虽然不像会心一击那样能直接击倒指挥官，但同样会令对方无法反击。天气会随着回合的进行慢慢变化，玩家可以在“胜败条件”界面进行查看，提前制定好战术。

设施&兵器&海盗船

地图上会有诸如集落、都市等设施，当角色进入后会触发一些事件，并有可能得到卡片和道具。虽然大部分设施在夜晚都不会开放，但也有少数昼、夜访问同一个设施能得到两种截然不同道具的情况。而根据玩家的声望和角色的不同，访问设施所触发的事件可能有所差异，具体参看攻略部分。

地图兵器包括炮台和投石器两种。前者能在每回合开始时自动对范围内的敌方单位进行地图炮击、造成士气伤害，惟有夜晚的时间段由于视野受阻而无法进行炮击，如果能击倒其边上的炮手，那么炮台也可以为我方所用；后者的效果是当其在攻击方的同盟阵型中时，能在突击前发动援护射击，削减敌方的士兵数，由于是无视兵种直接减1的，因此对大体积的兵种格外有效，不过在受到攻击时，同盟阵型内的投石器不会发挥功效。



海盗船是本作的新要素，拥有地图炮击和援护炮击两种功能，地图炮击的效果类似于炮台，但是要求玩家手动进行发射，支援炮击则与投石器的功能一致。我方角色也可以进入海盗船，借此移动到被河流阻隔的地段。由不同的角色担任船长，海盗船的性能也会有所差异，角色升级后海盗船的攻击力和命中率也会提升。另外随着游戏的进行，也有机会得到更强力的炮台以此来强化炮击威力。主角伊修特由于是强制出战的，因此无法担任船长，下面列出全部同伴的船长特性和加入条件。

TIPS 在剧情对话时按住R键可以加快对话，按住△键则能直接跳过剧情。

角色名	船长特效	加入条件
萍嘉（ビンガ－）	地图炮击后可移动	BF1-1初始加入
露露（ルルウ）	地图炮击偶尔附带麻痹效果	BF1-1过关后加入
艾丽夏（エリ-シヤ）	地图炮击命中率+1	BF1-2中途加入
扎扎兰多（ザザ-ランド）	地图炮击范围+1、射程距离+1	BF2-2中途加入
米涅索塔（ミネソタ）	地图炮击力+1	BF2-2过关后加入
萝可莫可（ロコモコ）	地图炮击偶尔附带燃烧效果	BF3-1初始加入
拉兹贝莉（ラズベリ-）	在夜间也可以进行地图炮击	BF3-2中途加入
尤歌朵拉（ユグドラ）	地图炮击范围+1	BF4-2A过关后加入
冈古（ガング）	地图炮击偶尔附带钝足效果	BF4-2B过关后加入
卡缪鲁（カミュル）	地图炮击射程距离+1	BF5-2中途加入
帕梅拉（パメラ）	地图炮击偶尔附带昏睡效果	BF5-3中途加入
安奴（アンヌ）	地图炮击命中率、炮击力+1	BF5-4过关后加入
伊塔（イ-タ）	地图炮击偶尔附带冒毒效果	BF5-5以击倒敌人的方式过关后加入

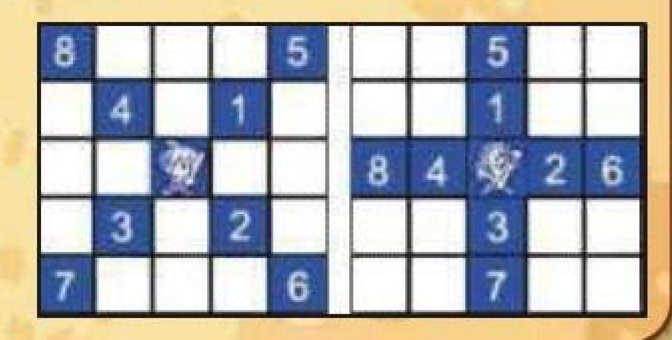
同盟系统

同盟是游戏的核心系统，由于每回合只能发起1次攻势，想要利用这次攻势给敌方最大的伤害，就要运用好同盟效果。

角色的同盟阵型分为两种：男性×型，女性+型。当发起攻势的角色同盟阵型内有其他同伴时，便能结成同盟，在首战过后，阵型效果内的同伴会继续对敌人展开攻击。同盟的意义不仅在于一回合能展开数次战斗，更重要的是，当一方同盟内的角色数多于另一方时，人少一方再次出场的角色就会受到“连战减员”。比如当我方3人的同盟对敌方2人同盟发起攻击，我方第三名角色出场时，敌方再度出场的角色所带的士兵数量会减少，小体积的兵种每次减少1，大体积的兵种每两次减少1。“连战减员”是对付BOSS的不二法门。当然，同盟阵型和连战减员在敌方一侧也同样适用，因此攻击过后一定要根据战况适当调整角色间的站位。

在游戏进入BF4-4后，同盟阵型还会得到强化，即“链接展开”。处在同盟阵型位置上的同伴还能向周围展开1格的有效范围，同样是男×型、女+型，不过每次同盟的最大人数为5人。同盟时发动攻击的优先顺序如图所示，可以简单记成“顺时针由内到外”，展开阵型的优先级最低。

在部分关卡中可以在设施中发现德拉克斯医生，如果道具栏中有特定的“爱の”系列道具的话，访问该处的角色就会发生性别转换，同盟阵型在本关内发生变换，过关后自动还原。伊塔是比较特殊的角色，白天为女性、夜晚为男性，因此同盟阵型也会在相应的时间段自动变换。而敌方角色姬拉的同盟阵型则兼具男性和女性两种，效果范围非常大。



援护&突击&反击

如果阵型范围内有投石器或海盗船，发动攻击的一方会先展开援护射击，强制削减敌方1个士兵。

随后攻击方部队展开突击，突击的威力与己方Tec和敌方的Gen值有关，但有一定的乱数影响。突击时还有一定几率发动会心攻击，将对方的指挥官直接干掉，发动几率与Luk值有关。一旦成功发动会心攻击，敌方士兵会陷入短时间的恐慌状态，不会反击且在之后的战斗中无法使用卡片必杀，如果是我方指挥官被会心攻击干掉，此战甚至无法按←、→键控制战斗。

TIPS 在战斗中按R键可以切换到High或Boost模式加快攻防速度。

被攻击的一方在受到突击后会展开反击，其威力同样与己方Tec和对方的Gen值有关。值得注意的是如果指挥官已被会心一击干掉，士兵将陷入短暂的恐慌状态并无法进行反击。武器为铳的兵种发动突击时不会受到反击，但在受到突击时也无法展开反击。

战斗控制



突击和反击过后双方就将进入白刃战，且具有一定的控制性，下面逐一讲解：

1.参与此次同盟攻势的角色头像：表示了攻防双方的交手顺序。

2.本回合所使用的卡片：如果满足必杀发动条件，卡片是以正面显示的，反之则为覆盖表示。

3.我方必杀槽：战斗中按→会进入积极状态（Aggressive），角色的攻防相性提升2个等级，部分兵种的攻击还会附带属性，但必杀槽会不断减少；按←则进入消极状态（Passive），角色的攻防相性下降2级，但必杀槽会不断增长。当必杀槽积累到100%并满足条件就能按□键发动必杀，操作方式根据必杀种类的不同略有差别。

4.敌方必杀槽：其累积方式与我方有所不同，是随着战斗时间的推移不断增加的。共分为3个阶段：1级为普通阶段；2级为RAGE阶段，此时敌方攻防相性提升1级，且部分兵种的攻击强制附带属性；3级为MAX阶段，攻防相性会再升1级，但失去附加属性，如果满足条件同样可以发动卡片的必杀技。

5.士兵数量：大体积兵种最大士兵数为4，小体积兵种最大兵士兵为8（包括指挥官在内）。某一方的士兵数量降为0战斗宣告结束，该方被判负，战后结算时士气会有所削减。

6.角色的攻防相性和武器种类：当一方的攻击开始附加属性后，武器周围会放出光芒。

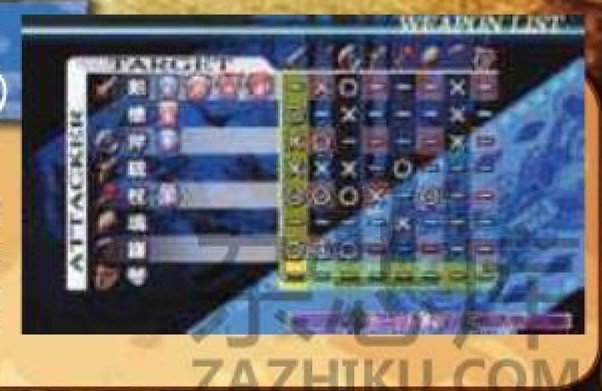
7.指挥官的HP槽：当一方的士兵数降至1时，该槽才会徐徐减少，降至0时指挥官被击倒。

8.目前影响战局的数值：比如白刃战时为Atk，突击、反击、使用必杀时显示会变成Gen、Tec。

强攻击：战斗中角色间或会使出强攻击（发动时会有一句语音），威力比平时的攻击略高，如果玩家在使用必杀的蓄力阶段被敌方强攻击命中，那么蓄力便会中断，必须再次按下□键重新开始蓄力。

攻防相性

角色间的攻防相性首先由武器种类决定，基本的三角循环关系为“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，其他还有铳、杖、块、镰、琴等武器种类，具体相性关系可以参看图示。○表示有利、一表示互角、×表示不利。



TIPS 战斗中按△键是暂停功能，L键则可以显示敌我的交手顺序。



战斗中的攻防相性还会有更多的要素影响，比如地形、必杀槽等等。如图所示，具体细分为9个等级，从左到右由绝对有利渐渐转向不利。

异常状态

不少卡片的必杀技带有特殊效果，成功命中后会令对方进入异常状态，下面是各异常状态的效果解释。异常状态除了用恢复卡（リフレッシュメント）的必杀效果可以解除外，数回合后也会自动解除。

冒毒（POISON）	每回合士气下降，防御力低下
咒缚（CURSE）	每回合只能移动1步，攻击力低下
昏睡（SLEEP）	无法移动，战斗时不会抵抗
燃烧（BURN）	每回合士气下降
麻痹（PARALYZE）	无法移动
钝足（SLOW）	每回合只能移动1步
石化（STONE）	无法移动和战斗
火伤（FATAL BURN）	战斗中体力徐徐减少

战后结算

士气伤害

战斗分出胜负后进入战后结算界面，根据获胜一方的剩余兵士数（大体积每个兵16%、小体积每个兵8%）、双方能力差（攻方Atk–守方Gen，每差1颗星10%）、附加奖励（指挥官存活40%、发动会心一击10%、卡片必杀效果等），算出的数值总和乘以地形效果，最后乘上卡片的POW值就是本次攻击给予敌方的士气伤害。成功发动卡片必杀可以得到一定的附加奖励，比如以艾丽夏的连射卡（フュ–ゼレイド）必杀结束战斗可以增加50%，以暗杀卡（ブラッディクロ–）的必杀结束战斗则增加40%，卡片必杀效果的附加奖励高低不等，这里就不一一说明了。成功给予敌方士气伤害后，卡片的POW值也会有所增加。当单位的士气降为0便表示被彻底击倒，从地图上消失。如果我方角色从地图上撤退的话，会受到“败退惩罚”，经验槽会全部清空，务必要避免这种情况发生。



过关奖励

达成胜利条件后进入过关结算画面，本关内给敌方造成最多士气伤害的角色会被封为MVP，士气最大值将提升300。另外，如果能在指定回合数以内过关，就能得到速攻奖励（Quick Clear Bonus，下文简称QCB），MVP的某项数值会增加一颗小星。本作与前作不同，每关中MVP提升的能力项目是随机的，因此可以在过关前利用S/L大法反复刷取。战斗中掉落但尚没有被拾取的道具都会在此时统一收取，敌方如有新卡片的话也将有机会为我方所用。

TIPS 游戏存档中显示的头像是前一关获得MVP的角色。

声望影响

声望（FAME）是本作新引入的概念，主要影响第4章的路线——声望为正进入A线、为负进入B线，以及第7章的结局——声望为正进入A结局、声望为负进入B结局、满足特定条件才能进入隐藏的C结局（持有关键道具**マンタのマント**并在BF7-4触发事件）。另外，收魔女帕梅拉的关卡BF5-3要求玩家的声望为负才会出现，收伊塔的BF5-5则要求声望为正。声望受关卡中事件的影响较大，不同的完成方法可能会导致声望向正、负两个方向发展，具体请参看攻略部分。另外，玩家在关卡中的胜负场次也对声望有影响，过关后会统一结算，具体浮动范围为-3～+3。



卡片一览

以下是全部48张卡片的效果介绍和入手方法，有特殊效果的卡片必杀技的成功条件是己方Tec≥敌方Gen。必杀技的使用条件为“拥有强大维尔之力的人方可使用”的遗迹卡片，对于玩家而言其实就是主角伊修特的专用卡。敌方的专用卡片是无法获得的，只要在关卡中遇上过，通关后自动会添加到卡片图鉴中。

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
メイクドール	1600	11	杖	蓄力型	召唤石巨人，威力=2★	魔女专用	BF2-1过关后获得
ネクロゲート	2300	11	块	–	召唤骷髅	罗冈专用，夜晚限定	敌方专用、无法获得
メデューサアイ	1500	9	铳	蓄力型	给敌方附加石化状态	ACE类型符合即可	BF4-4A/B过关后获得
ポイズンブレス	1800	10	块	–	给敌方附加冒毒状态	罗冈、骷髅专用	敌方专用、无法获得
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	用暗黑攻击给敌方造成伤害，并附加诅咒状态，威力=己方Tec+1-敌方Gen	ACE类型符合即可	BF5-1A/B过关后获得
アイテムブレイク	1400	8	剑	蓄力型	破坏敌方装备着的道具，成功后敌方战斗力低下	伊修特、剑士专用	初始获得
スティール	1000	12	斧	蓄力型	盗取敌方装备着的道具	萍嘉专用	初始获得
ブラッディクロー	1600	10	铳	蓄力型	直接击倒敌方指挥官	狙击手专用，夜晚限定	BF3-1过关后获得
チャリオット	1800	9	枪	蓄力型	令敌方单位数与我方相同	骑士专用	BF4-1过关后获得
シールドバリア	1100	6	ALL	释放型	效果时间内不受任何伤害	ACE类型符合即可	初始获得
フレイム	1600	7	杖	蓄力型	用火炎攻击给敌方造成伤害，并附加燃烧状态，威力=己方Tec+1-敌方Gen	ACE类型符合即可	BF3-5男性访问获得
ブリザード	1800	7	枪	蓄力型	用冷气攻击给敌方造成伤害，威力=己方Tec+2-敌方Gen	人鱼使用的话水面会冻结	BF3-4中剧情获得
サンダーボルト	1700	7	铳	蓄力型	用雷击攻击给敌方造成伤害，并附加麻痹状态，威力=己方Tec+1-敌方Gen	ACE类型符合即可	BF2-2过关后获得
バニッシュ	1200	7	剑	蓄力型	用神圣攻击给敌方造成伤害，威力=己方Tec+2-敌方Gen	ACE类型符合即可	初始获得
アースクウェイク	2200	10	块	蓄力型	能破坏周边的石化单位或建筑，破坏成功率100%，威力=敌残存战力的1/2	石巨人专用	BF2-1击倒石巨人获得
マインドチェンジ	1200	6	ALL	蓄力型	敌方单位叛变、成为我方战力，效力根据己方Tec和敌方Gen而定	与对手兵种同尺寸、同性别	BF2-4过关后获得
レヴァリューション	1700	10	剑	蓄力型	击倒敌方指挥官以外的全部敌人	女武神专用，战斗中只剩指挥官时可用	BF1-2过关后获得
サンクチュアリ	1500	8	ALL	蓄力型	被击倒的己方单位复活，效力根据己方Tec而定	白天限定	BF3-3/BF4-2A过关后获得

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
リフレッシュメント	1050	4	ALL	蓄力型	同盟内的全部单位回复士气和异常状态，成功率100%	女性作为同盟ACE时可用	初始获得
キスオブデス	3000	6	ALL	蓄力型	敌方在7.77秒内能力弱化	夜晚限定	BF5-8访问后获得
フォーチュン	1800	6	ALL	释放型	效果时间内敌我双方Luk交换成Atk	ACE类型符合即可	BF5-3访问后获得
ミラージュ	1350	3	ALL	蓄力型	敌我双方地形交换，敌方命中率低下	白天限定	初始获得
バンシーズクライ	2000	8	剑	释放型	效果时间内敌方Atk=1★	ACE类型符合即可	BF5-4过关后获得
アイヴィウィップ	1800	5	ALL	蓄力型	用藤蔓给敌方造成伤害，威力=己方Tec+3-敌方Gen	敌方处于森林地形时效果更大	BF3-6访问后获得
サンドストーム	1900	5	ALL	蓄力型	用沙暴给敌方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	敌方处于沙漠地形时效果更大	BF3-5女性访问获得
マントラップ	1900	5	ALL	蓄力型	把敌方拖入泥沼给其造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	敌方处于毒沼地形时效果更大	BF3-1访问后获得
ロックフォール	1300	5	ALL	蓄力型	用落石给敌方造成伤害，并附加钝足状态，威力=己方Tec+2-敌方Gen	敌方处于荒野地形时效果更大	BF3-3访问后获得
エースガード	1400	4	ALL	蓄力型	同盟内的同伴受到突击或反击时自动防御	男性作为同盟ACE时可用	BF3-7过关后获得
オブリヴィアスドーン	3600	10	镰	–	效果时间内敌方必杀槽不断减少	姬拉专用	敌方专用、无法获得
コーマカルマ	2500	7	杖	蓄力型	给敌方附加昏睡状态	帕梅拉专用、夜晚限定	BF5-3中剧情获得
ジャッジメントゼロ	3800	5	铳	–	伤害威力根据使用者状态发生变化	伽利欧雷德专用	敌方专用、无法获得
インサニティ	1800	5	杖	–	用狂风给敌方造成伤害，并附加随机异常状态	阿玖专用	敌方专用、无法获得
ヴァイス	1300	8	ALL	蓄力型	同盟内同伴的Luk=6★	ACE类型符合即可	BF1-1过关后获得
タイダルウエイブ	2200	11	ALL	蓄力型	敌方除指挥官以外的单位全部阵亡	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF2-4中剧情获得
ヴォルカノン	3700	8	ALL	蓄力型	用地狱业火给敌方造成伤害，并附加火伤状态，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF7-3过关后获得
グランドスピアー	3500	4	ALL	蓄力型	用大地之枪给敌方造成伤害，并令其Gen低下，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5-9/BF7-3过关后获得
バーストウイング	3000	7	ALL	蓄力型	用强烈风暴给敌方造成伤害，并令其命中率低下，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5-9/BF7-3过关后获得
ホーリー	4200	5	ALL	蓄力型	将敌方的必杀槽转换为己方的力量并释放，使用后敌我双方必杀槽崩坏	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF6-5过关后获得
メギド	2900	7	ALL	–	消灭敌方全部单位	拥有强大维尔之力的人方可使用	敌方专用、无法获得
フューゼレイド	1800	7	ALL	蓄力型	给敌方造成伤害，且有25%的几率直接击倒指挥官，威力=己方Tec+2–敌方Gen	艾丽夏专用	BF1-2中剧情获得
コウアレス	1500	8	杖	蓄力型	将部队合而为一，同时能力大幅上涨	露露专用	BF1-2开战前获得
タイラント	2200	9	斧	蓄力型	能力大幅提升但无法控制，使用后必杀槽崩坏，战后陷入昏睡	萍嘉专用	BF4-4A/B开战前获得
ドレッドノート	2500	7	斧	蓄力型	射出巨锚给敌方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	扎扎兰多专用	BF2-2中剧情获得
セルヴェイション	2400	9	枪	蓄力型	指挥官死亡，部下全员复活，成功率100%	米涅索塔专用	BF2-2过关后获得
メテオ	2800	6	杖	蓄力型	用降落的陨石给敌我任意一方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	萝可莫可专用	BF3-1开战前获得
マジックシールド	2200	6	杖	蓄力型	用黄金之盾的力量让敌方技能无效化	杖系女性专用	BF4-3A/B过关后获得
クルーシフィクション	2200	8	枪	蓄力型	用突进给敌方造成伤害，威力=己方Tec+3-敌方Gen	拉兹贝莉专用	BF3-2中剧情获得
トリックスター	3100	6	铳	–	发挥对方所持卡片的技能效果	托蕾西专用	敌方专用、无法获得

序

在遥远的古代，有一个依靠世界上存在着的意志之力“维尔”而保持繁荣的国家——尤弗利亚王国。只寄宿在王位继承者身上的强大维尔之力，让尤弗利亚成为了世界顶级的大国，人们也凭借维尔之力构筑起了各式各样的文化。然而一切繁华终有尽时，尤弗利亚王国沉入了海底，八成的世界也被海水所覆盖。在沉入海底前，尤弗利亚王国为了保护本国文化，把庞大的维尔之力封入水晶，封印在了世界各地——这段“水晶传说”至今仍在传诵。

在如今这个八成皆为海水的世界，众多海贼展开了冒险，为了寻找传说的水晶而纷纷出航。在这其中，就有一名以无尽财宝为目标的海贼少年……

剧情攻略

CHAPTER 1 始まりの海

BF1-1 ハジマリの青海と空と君と

萍嘉（ピンガ－）和被她称作“大哥”的伊修特（イシュト）正在海岸边寻找古代遗迹——海王神殿，目的是传说中的水晶。同乡贝尔伽斯（ベルガス）突然出现，手中还拿着印有伊修特肖像的通缉令。伊修特完全搞不明白自己为何被通缉，但高达1亿元的悬赏金额已然让他成为了众矢之的。

胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：2	卡片数量：5	QCB回合：6
隐藏道具：1.プロテイモ、2.四叶のクロ－バ－		

每回合开始前都要先选择卡片，然后操控我方单位进行移动，靠近敌人后按下□键便能发动攻击，想要结束回合需按下L键调出菜单。本关的敌方并不会主动移动，由于目前能够使用的只有武器相克系统，因此就多用剑系的伊修特来杀敌吧，“剑→斧→枪→剑”的武器三角互克也是玩家们需要牢记的。不过若想拿到贝尔伽斯身上的道具，必须用Luk跟他一样多的萍嘉做最后一击，如此他在撤退时道具就会掉落，并在过关后自动回收。提醒一下，这种会多次出现的非大众脸敌人身上的装备是循序渐进的，如果玩家不拿到或打坏前一个，他在下一次还会装着同样的道具登场，虽然战斗会相对简单，但对开启道具图鉴较为不利。通过本关后得到卡片ヴァイス。

在击退贝尔伽斯后，伊修特正准备继续搜寻神殿的入口，一个密封舱突然从天而降，从中还走出了一位美丽的少女。名为露露（ルルゥ）的她自称是引导者，要把伊修特引向水晶的所在。而据露露所言，伊修特手中的剑就是尤弗利亚的钥匙，这也让热血的主角兴奋不已。



BF1-2 ツンデレの海贼少女

露露告诉众人要到达海王神殿必须乘船前往，然而伊修特停靠在岸边的小船却被突然出现的女海贼击沉。安奴（アンヌ）是夏尔姆海贼团的船长，其目的同样是1亿的赏金。失去船只、无处可逃的伊修特只得应战，手持法杖的露露也加入了战团。

TIPS 不使用“プロテイモ”，到Chapter3后它就会变成“发芽プロテイモ”。

胜利条件	击倒安奴	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：6	QCB回合：12
隐藏道具：1.カラフル真珠、2.海ゴブリンのミルク、3.ピーチサンダル		

由于本作可以自由替换装备，玩家可以考虑把萍嘉身上有“瞬间蓄力”效果的斧头卸下来留作后用。露露加入的同时也带来了专用卡片コウアレス，本关中战斗控制系统开启，在白刃战中玩家可以通过按←、→键控制角色的战斗，由于必杀技系统还尚未开启，现阶段自然是多按→键强化攻击了。安奴的初始位置是无法靠近的，先把目标转到地图西侧的3名杂兵身上吧。杖系的露露面对斧、枪三系的敌人都有优势，本关不妨多派她攻击。击倒两名敌人后发生剧情，安奴安排的伏兵在东北方出现，战力差上的劣势让战况对伊修特等人越发不利。此时荣耀海贼团的副团长、手持双枪的艾丽夏（エリーシャ）出现，受父亲之命前来的她向伊修特伸出了援手。艾丽夏带着专用卡片フューゼレイド加入，她的武器是铳，类似于前作中的弓箭，突击时不会受到反击，但受到突击时也无法展开反击。过关后得到卡片レヴァリューション。



在双枪少女的帮助下众人成功击退了安奴，艾丽夏表示她的父亲希望伊修特等人加入荣耀海贼团，成为了通缉犯、失去了船只的伊修特也没有拒绝的理由。

BF1-3

海王神殿

伊修特始终对自己被通缉原因摸不着头脑，艾丽夏给出了一个线索：能够付得起如此高昂赏金的在当今世上只有一个国家——路基亚皇国。该国凭借强大的军事力支配着目前世界上六成的领土，不过通缉的理由至今仍然不明。露露感知着水晶所泄露出来维尔之力，带领众人进入了海王神殿，出现在伊修特面前的，是一个目光凶恶的中年男子——黑牙海贼团的首领、布拉克莫阿（ブラックモア）。他在偷袭了伊修特后大摇大摆地离去，留下贝尔伽斯挡住众人。

胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：6	QCB回合：7
隐藏道具：きらきら金货		

本关中同盟系统开启，敌人的实力很弱，根据武器相克安排好阵型，可以快速地削减敌方的士气，而利用“连战减员”以多打少也能让局势越发有利。另外建议玩家们在发动进攻过后调整一下己方站位，像艾丽夏这种在反击战中不利的角色可以考虑拉出阵型范围。

虽然遭到偷袭，但伊修特并未受到致命伤，他脑袋虽然缺根筋，但回复能力却着实令人吃惊。不过更令人吃惊得说不出话来的是露露，肚子饿得不行的她竟然掰下遗迹的石块塞进嘴里，利用其中蕴含着维尔的矿物质补充能量……





BF1-4

黒い牙

众人追寻着布拉克莫阿的脚步，然而后方却突然杀出了黑牙的党羽。伊修特决定不多做纠缠，迅速摆脱追兵冲入遗迹深处。

胜利条件	全员到达旗帜标示处	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：7	QCB回合：15
隐藏道具：海王神殿のカケラ		

第一阶段的战斗后方的两名海盗有士气保护，是无法打死的。由于本关的速攻回合数是跟后半程连在一起的，因此现阶段还是用高移动力的卡片，让全部角色快速到达指定地点吧。战斗的第二阶段我方身处包围之中，胜利条件变为“击倒贝尔伽斯和安奴”，而卡片的必杀技系统也终于开启。贝尔伽斯、安奴身上分别携带有“航海日志”和“お宝图鉴”，作用是在通关后开启航海记和道具图鉴，一定要拿到（萍嘉的偷盗卡以及提升Luk的幸运卡都是打宝的实用卡片）。一开始建议先集兵击倒东侧的安奴部队，她的革命卡必杀颇为麻烦，我方施放护盾卡（シールドバリア）的必杀能够成功抵御其效果，而西侧的贝尔伽斯部队就相对要容易对付得多了。

伊修特等人虽然获胜，但露露却遭到了手持毒剑的贝尔伽斯的偷袭，伊修特也在布拉克莫阿的狙击下倒地，面对此等不利局面，艾丽夏和萍嘉只得选择了暂时投降。



TIPS 使用“海ゴブリンのミルク”后会自动得到道具“ガラスのビン”。

CHAPTER 2 友暗黒の牢獄で

BF2-1

彷徨う牢獄の中で

伊修特一行被关进了黑牙的牢狱，但区区牢门挡不住"技术出众"的萍嘉，不过逃狱很快就被发现，离开前必须先救出被单独关押起来的露露。

胜利条件	击倒看守、救出露露	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：8	QCB回合：11
隐藏道具：1.トラップ、2.锖びた锁		

敌兵的能力不强，不过护盾卡的必杀比较麻烦，玩家同样可以使用护盾卡，并采取后发必杀的方式，这样可以令对方的必杀槽瞬间清空。击倒3名看守后触发剧情，露露顺利获救，艾丽夏也从看守口中问出了其父的所在。正当众人准备前去救援时，一个手持糖果的小萝莉出现，名叫"萝可莫可（ロコモコ）"的她在寻找着某个叫"辛弗尼亚（シンフォニア）"的东西，不过小小的误会却让她大为恼怒，召唤出了石巨人。第二阶段的目的是"击退萝可莫可"，她手下的石巨人不具有同盟阵型，不妨用武器占优的露露主攻，想拿到卡片アースクウェイク必须把石巨人部队尽数击退。萝可莫可的攻击力不高，不过高Tec所带来的必杀技伤害较大，建议先盗取她身上"连战减员无效"的装备后再一拥而上，获胜后得到卡片メイクドール。



BF2-2

大海の霸者



虽然发生了一个小插曲，但为了救出艾丽夏的父亲，伊修特一行还是继续深入虎穴。在黑牙基地的深处，一位强壮的男子正在等待着众人的到来。

胜利条件	从牢房中救出艾丽夏的父亲	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：8	QCB回合：19
隐藏道具：1.目隐しの布、2.金のとっくり、3.ほころびたロザリオ		

本关中敌人的卡片必杀附带麻痹效果，除了尽量用高Gen的角色抵御其必杀攻击外，护盾卡也可以抵消攻击、恢复卡（リフレッシュメント）则能够解除异常状态。击倒西南角的敌队长后自动得到牢屋のカギ，此时再走到牢房门前就能开门救出扎扎兰多（ザザ-ランド）。荣耀海贼团的船长在加入后带来了卡片ドレッドノート，安奴率领的追兵则从西北方赶来，第二阶段利用狭长的地形打好阻击战并不困难。击退安奴后露露肚子又饿了，正当她准备吃下扎扎兰多给的矿石时，一个持枪男子大吼着冲了出来，米涅索塔（ミネソタ）是一名考古学者，极度痛恨破坏古代遗迹的行为，第三阶段战斗的目标就是将其击倒。枪系的三名敌人被我方完克，因此没有太大的难度。敌方水手身上的"爱の绍介状"是有特殊功效的有趣道具，而米涅索塔身上的装备是不会掉落的，纵使不用偷盗卡偷取，他在下一关加入时也会自带该装备，战后会加入我方的角色皆有此特性。过关后获得卡片サンダ-ボルト和セルヴェイション。

BF2-3



昨日の敌は今日の…

解开误会后，米涅索塔爽快地带领众人逃离此险地，然而贝尔伽斯再度挡在了前面，伊修特接受了这位老对手提出的挑战。

胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数4	卡片数量：11	QCB回合：12
隐藏道具：无		

初始的战场非常狭小，没有太多的回旋余地，摆好阵型从正面强攻即可。惨败的贝尔伽斯仍不服输，突然出现的布拉克莫阿却从背后将其一剑砍倒，认清了头领真面目的贝尔伽斯告诉伊修特北面是宝物库，随后惨死在剑下。第二阶段的目标是"全员到达旗帜标示处"，敌方主将有士气保护，不过其他杂兵皆可消灭，不追求QCB的话不妨多赚取一些经验。由于北侧会有两名枪兵过来包夹，要提前派斧系角色挡在路口，以免去路被截断。变心卡（マインドチェンジ）的使用前提条件是敌我双方的性别一致，因此本关我方若是派上大量女性角色的话，对方的必杀就无所作为了。

BF2-4

脱狱！！荣光の海へ



到达海岸边后，荣耀海贼团的船员们正在这里接应，只要乘船出航黑牙也就奈何不了众人了，但伊修特却一声不吭地转身杀了回去，只因为贝尔伽斯的遗言。

TIPS 不使用"海ゴブリンのミルク"，进入BF4-2后它就会变成"海ゴブリンのチ-ズ"。

胜利条件	伊修特到达宝物库	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：14
隐藏道具：1.金块、2.宝の地图、3.贤者の石		

我方初始位置北侧的集落有特殊功能，只要道具库中有“爱の绍介状”，德拉克斯医生（Dr.デラックス）就会让拜访该处的角色发生性别转换，同盟阵型会在本关内发生变换，不过外貌不会改变……一开始伊修特只身在前线，一定要尽快让我方的大部队跟上进行支援。会合后派一人挡住布拉克莫阿（他依旧有士气保护），其他人随同主角向西北方进军。伊修特到达宝物库后就会找到之前在海王神殿被夺走的水晶，剧情中主角解放了水晶后得到水之遗迹卡タイダルウエイブ。第二阶段战斗的目标是“击倒布拉克莫阿”，主角专用卡的必杀效果十分强劲，我方刚才攻入西北的部队直接掉转矛头向西南发起进攻即可。过关后得到卡片マインド チェンジ。

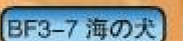
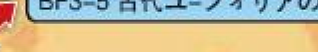
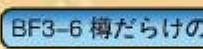
扎扎兰多的真正目的是为了阻止路基亚皇国的邪恶计划：借维尔之力支配全世界。该计划需要有尤弗利亚的钥匙——伊修特手中的宝剑、以及作为“指路罗盘”的露露。伊修特被路基亚皇宫通缉的原因也终于揭晓。感觉到自己的弱小的主角也正式加入荣耀海贼团，称扎扎兰多为“老爹”，并决心在他的培养下变得更强！

CHAPTER 3 磨かれる刃 纺がれる绊

本章进入自由模式，玩家可以自主选择关卡，自由关卡的开启关系如图所示，通过任意5个自由关卡后强制进入BF3-9。不同的关卡难度不同，其中可以触发的事件对海贼团的“声望（FAME）”影响也有所差异。声望将会左右第4章的路线以及最终结局，玩家们一定要慎重选择。另外，本章中也会开启海盗船系统。

关卡关系图

BF3-1幼き魔法少女
BF3-3 人はヒトを卖りさばく

BF3-4 病ンデレの人鱼

BF3-7 海の犬
BF3-2 异世界からの来访者

BF3-5 古代ユーフォリアの遗产

BF3-6 樽だらけの岛
BF3-8 エピソード0



BF3-1 幼き魔法少女

地点：フネスト岛	难易度：★

能够使用魔法的是极少数的一部分人，魔法师在各地都是被竞相争夺的人才，而在这座岛上也有一位能够使用魔法的少女……在荣耀海贼团的船只靠岸后，伊修特等人见到了曾有过一面之缘的萝可莫可，而她正被一群不明身分的人追赶，众人自然不会见死不救。

胜利条件	击倒袭击萝可莫可的恶人	
败北条件	伊修特或萝可莫可战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：6
隐藏道具：1.タイヤキ、2.ゴールデンスピア（用金块换取）、3.シスターの花束（声望为正）、4.卡片マントラップ（声望为正）、5.鱼拓（访问2次）、6.ロープ		

萝可莫可加入还带来了卡片メテオ，本关的目的是击倒地图东北的武装商人，敌人的平均实力并不强。但是由于速攻回合限制非常短，想拿到的话必须第一时间就迅速向东挺进。不过本关隐藏的道具众多，与QCB奖励二者不可兼得，建议一周目的时候还是以收集道具为主吧！成功拿到タイヤキ和卡片マントラップ的话，玩家的声望会各提升16，但如果玩家的声望为负值，访问集落不但无法得到シスターの花束和卡片，反而还会被轰出来并导致声望各减少16。另外，本关的时间会随着回合数的进行而推移，敌方的卡片必杀只在夜晚才能使用，利用这点可以有效地限制其发挥。顺利过关后得到卡片ブラッディクロー。



BF3-2 异世界からの来访者

地点：ヴィルレント岛	难易度：★★

荣耀海贼团登上了一座不起眼的小岛，因为这里溢出的维尔之力非常浓厚，甚至影响到了露露的判断。在瘴气浓厚的毒沼前，背后有一对翅膀、穿着奇异服装的少女从天而降。拉兹贝莉（ラズベリー）自称来自黄泉之国，隶属于恶魔局死人管理部罪人科，还要以协助逃走罪将伊修特一行逮捕。

胜利条件	击倒迷之少女	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：8	QCB回合：8
隐藏道具：1.ボロ布、2.オーガニウム		

TIPS “シスターの花束”在BF4-2和BF6-1会依次变化成“しおれた花束”和“枯れた花束”。

本关大部分区域皆是紫色的毒沼，步行角色在上面每次只能移动1格，且每回合会受到士气伤害，如果装备着“海蛇の长靴”可以免除此影响，当然、非必要的情况下还是不要轻易进入毒沼地形。骷髅兵并不能展开同盟，先将它们击倒后再攻击落单的拉兹贝莉吧。击倒拉兹贝莉后解开了误会，获得卡片クルーシフィクション后她也加入队伍。第二阶段要对付逃犯——罗冈（ローガン），他并不像普通骷髅兵那样无法展开同盟阵型，而且能力不弱。敌方的卡片必杀附带中毒效果，站在毒沼地形上开战一定要速战速决，或者利用飞行系的拉兹贝莉来展开同盟。本关半程的时间是会推移的，到了白天普通骷髅兵便会陷入沉睡、任我方鱼肉。最后提醒一下，由于拉兹贝莉是恶魔族，访问集落有时无法提升声望，而进入教会类设施时甚至还会降低声望16点，玩家一定要注意。



BF3-3

人はヒトを売りさばく

地点：インフェリア岛	难易度：★★

在广阔的世界上有着各种各样的风俗习惯，其中不少为外人所无法理解。当荣耀海贼团在小岛靠岸后看见了残酷的一幕：该村的长老为了平息即将到来的海啸，正要把一位少女做祭品献给大海。



胜利条件	中止无意义的仪式	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：8

隐藏道具：1.バナナンの实、2.ベロベロキャンディ、3.虫カゴ（用ドラップ换取）、4.卡片ロックフォール、5.シーラカンスの骨、6.オーガブレード（用オーガニウム换取）

本关比较特殊，一开始的敌人并不会主动出击，直接击倒装备着“禁忌のロザリオ”的水手虽然可以过关并获得卡片サンクチュアリ（以后也还有机会得到），但声望会下降30点。访问西南端的集落能触发剧情，战斗会进入第二阶段，胜利条件变更为“击倒幕后的黑牙”。地图东南角有敌人的伏兵，其船只同样能使用地图和援护两种炮击。敌方剑士能够使用破坏道具的卡片必杀，不想白白损失装备的话还是利用护盾卡或高Gen的角色抵挡这一击吧。若是想拿到东南孤岛上海贼身上的装备，需要让我方角色进入海盗船，利用船只的移动特性才能靠近其身边。用第二种方法完成本关的话，声望能够大幅提升30点，成功打造出“オーガブレード”也能提高16点声望。

BF3-4

病ンデレの人鱼

地点：インパット岛	难易度：★★★

荣耀海贼团在海上突然遭到了众多海盗船的包围，人鱼少女菲比（フィービー）率领着族人杀出。数百年前，香缇艾的人鱼女王拒绝了路基亚皇国的求婚后，两国间的战争就持续至今，曾经的“丽水都市”充斥着腐烂的尸体和建筑物的残骸，如今已被世人称为“腐海都市”。虽然这是事实，但自己的故乡受到侮辱还是让菲比大为恼怒。

胜利条件	击倒菲比	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：8	QCB回合：12

隐藏道具：1.ホタテの王样（白天访问）/珍鱼の鱼拓（夜晚用鱼拓换取）、2.トゲトゲトラフグ、3.スウィートベリー、4.カラフル真珠の腕轮（用カラフル真珠换取）、5.漂流日记

由于海盗船的包围，周遭的几个岛屿在开始时是无法前往的。先专心对付人鱼，她们的卡片必杀能够让水面结冰，这样步行角色就能从水面上通过了，但是船只的移动就会受到限制，一旦到白天太阳出来后，冰面就会融化，站在上面的角色会直接撤退，一定要多加小心！击退菲比后战斗进入第二阶段，幕后的黑牙成员登场，菲比只是被他们利用了。

获得卡片ブリザード的同时菲比加入，胜利条件则变为“击倒黑牙”。由于我方暴露在敌方海盗船的炮火之下，一定要第一时间把东南角的支部船长干掉，这样全部的海盗船就会撤退。敌方的卡片是护盾，因此仍可以采用后发护盾必杀的技巧令。另外本关可以在东南角的研究所找德拉克斯医生用“爱の结晶”改变阵型。如果已经拿到“シスターの花束”，本关开战前道具栏中就会自动追加“真っ白な珍しい蝶”。



BF3-5

古代ユーフォリアの遗产

地点：クラッスイチスタ岛	难易度：★★

由于露露的肚子又饿了、无法判明水晶的方位，荣耀海贼团到达了一个保存着尤弗利亚遗迹碎片的岛屿，然而此处的村庄正在受到黑牙成员的攻击。

TIPS 道具栏中有“シスターの花束”，进入BF3-4后就会自动获得“真っ白な珍しい蝶”。

胜利条件	获得宝物库内的宝物	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：10

隐藏道具：1.ダウジングロッド、2.卡片フレイム（男性访问）/卡片サンドストーム（女性访问）、3.シルバーバッジ、4.きれいな指轮、5.薄汚れたペンダント、6.レースのハンカチ、7.船乗りのオキテ1巻

本关有两种完成方法，如果第一阶段无视东北角的敌人，直接向下到达旗帜位置，地图西南和东南会出现大量斧系敌人，包括前一阶段装备着“キャッツアイ”的海贼也会再次登场。胜利条件变成“击破敌人守护宝物”，由于敌方兵种的武器配置单一，非常容易对付。另外本关时间段固定在夜晚，与BOSS交战时建议先偷取他效果为“擅长在夜间战斗”的装备。不过这种打法会导致声望值下降30。

第一阶段靠近敌人的话同样会触发剧情，后半程的战斗敌人集中在东北角且兵种较杂，除了要适当后撤以免受到围攻外，地图上散落着的道具也不要忘了回收，用这种方式过关的话声望会增加30。而东南角的最古都市由米涅索塔访问的话，还可以提升16点声望。



BF3-6

樽だらけの島

地点：ボルドレーゼ岛	难易度：★

在海上航行的开支非常巨大，经费渐渐不足的荣耀海贼团只得靠岸。在这座遍地尽是木桶的小岛上，据说蕴藏着大量的财宝，不料等待众人的却是张牙舞爪的骸骨。



胜利条件	寻找木桶中沉睡的财宝	
败北条件	伊修特或艾丽夏战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：12

隐藏道具：1.マーメイドフィン（女性访问）、2.船乗りのオキテ2巻、3.ミスティーコート、4.船乗りのオキテ3巻、5.クリスタル、6.海神のサンダル、7.ワープシューズ、8.卡片アイヴィウィップ

本关的重点是寻宝，因此移动力是战前选择卡片的重要因素。一开始的3个骷髅不足为惧，安奴也不会发起进攻。西南孤岛要利用海盗船才能靠近，女性访问该集落方能获得道具，还可以令声望提升16点。移动到东侧的旗帜处后触发剧情，地图展开的同时周围出现3只骷髅。此时只要抢先到达不远的旗帜处获得クリスタル即可过关。

BF3-7

海の犬

地点：アクアバウビーチ	难易度：★★★

海哥布林的习性是收集发光物，因此其巢穴常常暗藏着宝藏。当荣耀海贼团靠岸时，岛上的海哥布林正在受到守护海洋生态平衡的组织——“海之犬”的围攻。

胜利条件	解救海哥布林	
败北条件	伊修特或艾丽夏战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：12

隐藏道具：1.ウミヘビ、2.タマゴのカラ、3.モヴモヴの実

敌方的卡片必杀惟有担任ACE的角色才能使用，因此缔成同盟后的第一战一定要用强力角色迅速将其击溃，这样ACE防护卡就无法发挥功效了。新出现的敌兵——飞行系的狮鹫害怕枪手以及冷气攻击，艾丽夏和菲比能够对其造成有效的杀伤。击倒敌方队长或与海哥布林相邻，战斗便会进入下一阶段。由于败北条件中追加了“敌方与哥布林邻接”，因此要小心对方能够无视单位和地形飞行的狮鹫兵，不过其卡片移动力只有4格，积极挺进挡住其行进路线就可以确保身后的海哥布林无恙了。东北的集落中依然可以用本关中敌人身上的“爱のロケット”改变同盟阵型，过关后得到卡片エースガード。



BF3-8

エピソード0

地点：コームネ岛	难易度：★

这座普通的小岛对于艾丽夏来说却有特殊的含义，因为这里是她初次上阵的地方，当时的敌人正是黑牙的布拉克莫阿……

胜利条件	顶住黑牙的猛攻	
败北条件	扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：2	卡片数量：5	QCB回合：6

隐藏道具：无

本关的战斗是艾丽夏的回忆，出战的两名角色固定。初始阶段扎扎兰多位于敌人的包围圈中，而且周围都是剑士。这里推荐用护盾、变心等持久性出色的卡片进行防守，只要撑过第二回合战斗就会进入下一阶段。艾丽夏从地图东北出现，炮击过后敌人的大部队尽皆溃散，此时的目标是“击倒布拉克莫阿”。虽然只剩BOSS一人，但由于无法事先偷掉其装备，只好用角色的专用卡硬碰硬了，艾丽夏不会受到反击的特性也可以多利用。感觉吃力的话可以在战前利用装备强化我方两名角色的能力。

TIPS 道具栏中有“真っ白な珍しい蝶”，装备着“虫カゴ”移动就能得到“カゴの中の白い蝶”。

BF3-9
黒の终止符

在滔波大雨中，荣耀海贼团登上了一座小岛，露露清晰地感受到了水晶散发的维尔之力。然而出乎众人意料的是，这里竟然是黑牙的根据地，布拉克莫阿早已布下重重埋伏。

胜利条件	击溃黑牙	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：14	QCB回合：23
隐藏道具：1.ロストマテリアル（需装备宝の地图）、2.绢织りの头巾（用きらきら金货换取）、3.钢の炮台（白天访问）/ミラージュコート（夜晚访问）、4.北海熊の毛皮、5.海贼のカバン		

本关的天气是雨，武器为铳的艾丽夏的威力会大打折扣。开战后萍嘉会暂时离开，地图四周的大炮会对射程范围内（红色区域表示）的单位造成士气伤害，惟有夜间可以避免。一开始建议用强力卡片和男性的×型阵型结成同盟并尽快突围，避免在炮击或毒沼的影响下受到过多的士气伤害。只要击倒东北侧的海盗战斗就会进入下一阶段，萍嘉冲上了山崖，炮击手交给萍嘉解决即可，她们在雨天非常被动，击倒最初的一名后她们全员都会阵亡，而大炮也可以为我方所用。随后再把注意力放到主战场，向最后的一拨敌人发起攻击时建议从西侧进军，这样可以利用到投石器，其在同盟阵型中的话可以在战前给对方造成1的固定伤害。死守城砦的布拉克莫阿非常难缠，玩家要尽量在同盟时聚集足够多的人数，用人海战术对其展开围攻。



随着布拉克莫阿的溃败，黑牙组织也就此土崩瓦解。随后伊修特从布拉克莫阿的口中得到了重要的情报：露露的水之卡是古代兵器的钥匙。而正当他要说出委托人的名字时却遭到了狙击，远处负责灭口的少年长相酷似伊修特，而他所用的是火之卡，能够解开水晶之力的竟然还有其他人！随后扎扎兰多说出的真相令人震惊：那位少年阿修雷（アシュレイ）是路基亚皇国的新任皇帝，还是伊修特的双胞胎哥哥！

CHAPTER 4 风は出会い 大地は战う

BF4-1
皇国の旗印



黑牙的首领遭到路基亚国王射杀，“尤弗利亚计划”的推行比扎扎兰多预想的还要迅速。而当荣耀海贼团扬帆出航时，海面上出现了巨大的舰影，其上飘扬着的是路基亚皇国的旗帜。敌人是被称为“皇国最强之枪和盾”的骑士团第一、三队队长。

胜利条件	击退皇国军的两位将军	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16
隐藏道具：1.南国フルーツ、2.海ドゼウ、3.ビンに入った手纸		

本关的天气是会随着时间的推移慢慢变化的，在查看胜利条件界面的右上角可以看到。敌方两名主将的能力不弱，梅拉妮（メラニ-）部队使用的是革命卡，伽尔姆（ガルム）方面则是骑士专用的战车卡。梅拉妮率领的女武神部队会主动攻过来，北侧的伽尔姆部队则是原地待命。

笔者采取的打法是第一回合全员登船，随后向北航行、利用扎扎兰多的专用卡片突袭骑士部队，这样可以避免在敌方军舰的炮击支援的不利局面下与女武神部队交手。伽尔姆的基本能力虽高，但不能使用必杀技，只要我方利用好援护炮击和卡片技能，与其交手的赢面会很大。在梅拉妮部队赶来前击溃伽尔姆，后面的战斗就会轻松很多了。对于革命卡，除了用常规的护盾卡防御外，露露和米涅索塔专用的卡片也可以起到很好的克制效果。东北角的是用“爱の指轮”改变阵型范围的集落。过关后得到卡片チャリオット，如果玩家的声望为正，随后会进入A路线——风神之道；如果为负值，则进入B路线——大地之枪。

BF4-2A
黄金を缠う破坏者

经过苦战，荣耀海贼团突破了路基亚皇国海军的包围，打通了前往遗迹的航路。而在伊修特所选择的“风神之道”上，手持大型火器的赏金猎人——尤歌朵拉（ユグドラ）在此等候多时。



TIPS 道具栏中有“海ドゼウ”，装备着“ガラスのビン”移动后就能获得“ビンの中の海ドゼウ”。

胜利条件	击倒尤歌朵拉	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：8
隐藏道具：1.流星の炮台（用钢の炮台换取）、2.风神の道のカケラ		

本关的难度不高，敌方主力部队的站位较为密集，用扎扎兰多当船长并换取流星炮台后，可以对她们造成有效的杀伤，待其自动靠近后再用我方部队以逸待劳，将其一一击杀。随后利用夜间下雨且对方无法炮击的情况强攻尤歌朵拉率领的枪手部队，很快就能获胜。不过若是想拿到东侧小岛上魔女的装备，必须利用高移动的卡片让角色乘船过去发起进攻。获胜后得到卡片サンクチュアリ，伊修特说出了自己被通缉的原因后，尤歌朵拉也自愿加入提供帮助（其实主要原因是钱用完了）。

BF4-2B
ガガガガンガ！！

从皇国最强之枪与盾的包围下突破后，荣耀海贼团选择了“大地之枪”的航线。然而在长时间的航行后，船上储备着的食物已几乎耗尽，伊修特只得尝试钓鱼以解燃眉之急，不料鱼钩却钓起了一个诡异的家伙……

胜利条件	令冈古停止暴走	
败北条件	伊修特或露露战死；冈古被破坏；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：6	QCB回合：2
隐藏道具：大地の枪のカケラ		

本关的目的是把机器人冈古（ガング）的士气下降至1～2000的范围内，敌人只有一个，而且是受到突击时无法反击的铳系单位，选择强力卡片的话一回合就可以达成目标，注意不要杀得太狠把冈古打爆。地图最上方隐藏着一个道具，可以考虑派武器不利的露露乘船过去拿取。冈古从暴走中恢复后就会加入队伍，它是被侵略者从遗迹中扔出来的，附近的遗迹只有一个——土之遗迹、大地之枪。



BF4-3A
风の吹き抜ける道

在子弹都会被吹落的强风中，荣耀海贼团解开了与尤歌朵拉间的误会，并一同踏入了风之遗迹、风神之道。艾丽夏突然遭到假露露的偷袭，紫发男子阿玖（アジョー）随后登场，机器人一般的假露露被他称作“露露Mk-2”，露露则被叫做“未完成的原型”，这到底是怎么回事？

胜利条件	击退谜之二人组	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：12
隐藏道具：1.愈しのハープ、2.■■■■■■（用ロストマテリアル+贤者の石换取）		

本关会出现雾天，在起雾时同盟阵型的效果会减少1格，突击时有高几率令对方陷入短暂的恐慌状态，而在进入白刃战后也不会用数字显示敌我双方的士兵数量，只能凭战斗画面中的数量判断。敌方魔女部队的卡片效果能够抵御我方的攻击型必杀，巫师部队的卡片技能则是“狂风攻击+随机异常状态”，阿玖专用，在他高Tec的辅助下非常难缠，除了用护盾卡抵御关键性的必杀攻击外，露露的专用卡或者神圣属性的攻击卡也有不错的效果。其实大雾的天气可以说是一把双刃剑，在雾天发起进攻，并适当S/L一下的话，可以很快地消减敌方的士气。另外本关祠堂中换取的“■■■■■■”很有特点，随着游戏的进行“■”会慢慢变成一个个的文字，到了BF7-1会全部变成文字，且有可能出现两种情况，能否变成强力道具就看玩家的运气了。过关时得到卡片マジックシールド。



BF4-3B
大地に刺さる枪

土之遗迹所在的岛屿形状犹如锋利的长枪，正当众人寻找遗迹的入口时，一个与露露长相神似的机械人却向艾丽夏发起了攻击，随后出现的紫发研究员阿玖将其称为“露露Mk-2”，并开始向荣耀海贼团展开攻击。

胜利条件	击退谜之二人组	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：12
隐藏道具：1.魔水晶、2.■■■■■■（用ロストマテリアル+贤者の石换取）		

本关敌方的兵种配置、卡片情况与4-3A基本相同，面对大量的杖系敌人，我方选择铳系单位会占据相当的优势。而本关同样有雾天，具体特点和打法就不再重复了。神秘道具“■■■■■■”在本关同样可以换到，类似的还有碎片（カケラ）类道具，这点要比前作厚道不少。



TIPS 不把“海ドゼウ”装入瓶中，进入BF5-9和BF6-3后它会逐渐变成“死んだ海ドゼウ”和“腐った海ドゼウ”。

BF4-4A

海风は时に冷たく

当众人到达遗迹内部时，风之卡片已经被敌人拿在了手中。雷巴雷吉商团的女团长——托蕾西（トレイシ-），这个外表看上去柔弱不堪的女子，当初在港口狙击萝可莫可的就是她，而她更是将身为人类的萍嘉改造成兽人的罪魁祸首！

胜利条件	击倒托蕾西	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：12	QCB回合：18
隐藏道具：无		

战前得到的卡片タイラント是萍嘉专用的必杀卡，作用有些类似前作中炎帝的专用卡，不过有昏睡的副作用。托蕾西率领的枪手部队不会主动进攻，第二回合地图东、西两侧会出现援军，建议先专心对付我方右侧出现的阿玖。此时阵型效果会得到强化，出现“链接展开”系统，当然这对敌方也有效。阿玖的卡片必杀依旧非常麻烦，一旦被附加了异常状态也要尽量在解决巫师部队的同时进行恢复，因为安奴率领的女武神部队很快就会杀过来。击退安奴后剩余的武装商人部队不难对付，麻烦的是BOSS，托蕾西双眼的颜色不同，这也让她能轮换使用两枚卡片：恢复卡的作用玩家们很熟悉了，而美杜莎之眼卡会让我方变成石化状态，一旦命中就直接判负，但士气不会受损，除了挑她不是美杜莎之眼卡的回合进攻外，也可以靠护盾卡和前一关得到的魔法盾卡做出防御。另外托蕾西身上有在通关后开启卡片事典的“古代の魔导书”，一定要拿到，过关时还可以得到卡片メヂュ-サアイ。

当年，身为孤儿的萍嘉被托蕾西用炼金术合成了兽人，然而在得知世界上本来就存在着兽人族后，萍嘉就遭到了丢弃。对萍嘉做出如此残酷的事，众人自然不会轻易放过她，随即驾船追了出去。

BF4-4B

绿风は时に冷たく

虽然击倒了阿玖与露露Mk-2，但土之遗迹内的卡片已被夺走。由于使用遗迹的卡片需要消耗大量的维尔，托蕾西并不具有这种能力，但她口中那句“遗迹的卡片惟有古代尤弗利亚的末裔才能使用”也引起了伊修特的怀疑。

胜利条件	击倒托蕾西	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：12	QCB回合：24
隐藏道具：无		

本关的情节与A路线基本一致，第2回合敌方的援军依旧是从东、西两侧杀出，离我方的初始位置有一定距离，这里的打法依旧是集中火力干掉一侧的援军，然后以逸待劳击溃另一边，最后对付不会主动出击的托蕾西部队。本关的QCB限制略为宽松，细节方面可以参考A路线的攻略。

CHAPTER 5 真实は白波の如く

本章再次进入自由关卡模式，完成任意5关后强制进入BF5-9。以下是自由关卡的开启关系图，根据玩家在第4章的路线，BF5-1会略有不同。

关卡关系图

BF5-1 思いがけぬ再会



BF5-3 海贼モノといえば幽灵船（声望为负出现）



BF5-6 腐海を照らす光

BF5-8 ゴ-ストアイランド



BF5-7 反皇国の旗印

BF5-2 金发の美少年现る！



BF5-4 夏のバカンス！水着祭り！

BF5-5 さすらいの吟游诗人（声望为正出现）

BF5-1A

思いがけぬ再会

地点：カンニスタ岛	难易度：★★★

露露从天而降，与伊修特相遇已经过去了数月的时光，主角已经从一个籍籍无名的小海贼成长为出色的海上男儿，并向强大的路基亚皇国发起了挑战。正当伊修特鼓舞同伴之时，一个熟悉的声音从远处传来……

胜利条件	击退贝尔伽斯海贼团	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：7	QCB回合：10
隐藏道具：大地の枪のカケラ		

敌方的兵种比较繁杂，不过能力值一般，建议第一回合就选择POW值高的卡片，配合援护炮击速杀掉桥右侧的大批敌人，尤其是Tec较高的单位，这样才能减少敌方攻击回合的士气损伤。敌方队长身上的装备效果是“单挑必胜”，露露的专用卡和革命卡都会被克制，因此一定要避免出现一对一的情况。过关后得到卡片クラヴィティイカオス。

荣耀同盟



BF5-1B
思いがけぬ再会

地点：カンニスタ岛	难易度：★★★

为了夺回卡片，众人驾驶着荣耀号紧追托蕾西。伊修特趁机整理了一下混乱的思绪：自己突然成为通缉犯、少女露露从天而降并帮助自己寻找水晶、加入荣耀海贼团与强大的路基亚皇国对抗、皇国的现任皇帝是自己的双生哥哥。事情的展开犹如梦境一般难以捉摸，然而更不可思议的是，死去的贝尔伽斯竟又出现在了自己面前。

胜利条件	击退贝尔伽斯海贼团	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：7	QCB回合：10

隐藏道具：1.流星の炮台（用钢の炮台换取）、2.风神の道のカケラ

A、B路线的BF5-1剧情虽相同，但地图有所差异，东侧有两只狮鹫骑士，注意不要较弱的单位受到她们的偷袭。其他的打法与A路线没有区别，过关前不要忘了去西侧的集落强化炮台。



BF5-2
金发の美少年现る！

地点：パノラミカ半岛	难易度：★★★

正当荣耀海贼团紧追托蕾西时，路基亚皇国的部队出现——骑士卡缪鲁（カミュル）虽然还是一个新兵，不过满腔热血的他已经荣升骑士团第三队队长，此时正士气高昂地向海贼团发起挑战。

胜利条件	击退卡缪鲁	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：18

隐藏道具：1.海蛇のランサ－（用オタテの王样换取）、2.贝壳の胸あて（用きれいな贝壳换取）、3.高级うに、4.きれいな贝壳、5.海贼勋章（男性访问）/大胆ビキニ（女性访问）、6.幸运のタリスマン（用カゴの中の白い蝶换取）

敌方皆是骑兵，因此本关中斧系角色可以大有作为，第一阶段不用急着冲锋，等敌方骑兵主动从有利的街道地形离开。先用重力混沌卡的必杀令对方全体陷入诅咒状态后战斗会轻松很多，骑兵专用的战车卡必杀则用护盾卡或魔法盾卡来抵御。在击退卡缪鲁后，梅拉妮会率队出现，她准备对从阵前逃走的卡缪鲁处以极刑。少年只得只身逃亡，投靠了荣耀海贼团。第二阶段战斗的目的是“击退梅拉妮”，同时还要保护卡缪鲁不被击倒，玩家有机会可以重新根据敌方配置选择出战角色和卡片。敌方的兵种平衡性较好，建议先原地待命，等敌兵主动攻上来、阵线拉长后，在对方炮击范围外将其一一击破。敌BOSS身上的装备对支援炮击免疫且Gen较高，无法事先偷取的话就多利用“连战减员”的效果吧！另外本关若成功换到“幸运のタリスマン”的话声望能提升16，不过若由男性拿着刚得到的“きれいな贝壳”去换取“贝壳の胸あて”，声望则会下降16。



BF5-3
海贼モノといえば幽灵船

地点：ストレガッタ地域	难易度：★★★★

在搜索水晶的途中，露露受到了干扰——罗冈，这个从黄泉之国逃走的男人身上散发着强大的维尔之力，拉兹贝莉自然不会放过这个机会，不过令人没有想到的是，岛上还有一个奇怪的魔女……

胜利条件	把遗迹碎片交给帕梅拉	
败北条件	伊修特或拉兹贝莉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：18

隐藏道具：1.エレメント、2.北海熊のコート（用北海熊の毛皮交换）、3.世界树の枯れ枝（第一阶段访问）/世界树の叶（第二阶段访问）、4.卡片フォ－チュン（第二阶段访问）、5.ダ－クマタ－

出现本关的前提条件是：完成BF5-1后声望为负，Sting的“吉祥物”——魔女帕梅拉（パメラ）照例登场。一旦靠近西北角的墙壁附近就会涌出大批敌人，由于时间段固定在夜晚，对付敌方的狙击手时要格外小心暗杀卡的必杀效果。击倒敌方队长后帕梅拉加入并带来卡片コ－マカルマ，随后罗冈现身，胜利条件变为将其击倒，玩家也可以重新安排出战人选和卡片。此时访问初始位置南侧的集落方可拿到卡片フォ－チュン，之前没有拿取“世界树の枯れ枝”的话，此时进入集落可以获得世界树の叶。由于毒沼的影响，我方的进军速度受到限制，虽然全体乘船逆时针绕一圈从敌方北侧进攻也可行，但会浪费大量的时间，笔者采取的是利用拉兹贝莉的飞行能力在雾天气候下发起速攻，不过注意不要接一强攻，因为敌方的尸兵对黑暗攻击是免疫的。敌方的海盗船在深夜也能发动地图炮击，所以用强力卡片速战速决才是上策。

TIPS 用卡片フレイム卡的必杀技击倒狮鹫骑士后才会掉落“グリフグリル”。



BF5-4
夏のバカンス！水着祭り！

地点：ニンフエッタ海岸	难易度：★

荣耀海贼团经历了长途跋涉，虽然形式不容乐观，偶尔小憩、让团员们放松身心也是必不可少的。在这个世界上最美的海滩，男性们前去寻找食物，女性们则换上了美丽的泳装，尽情享受阳光、沙滩、海风。



胜利条件	惩罚流氓们	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：10	QCB回合：14

隐藏道具：1.幽灵海贼の人形、2.ダ-クセイバ-（用ダ-クマタ-换取）、3.プランクサンダル、4.麦わら帽子、5.海底の蔷薇、6.黑ネコの耳饰り、7.スタ-ダスト

本关只有女性角色可以出战，一开始并没有敌人，玩家可以先收集道具。当特定到达地图最东北角的位置后，会出现该角色的泳装照（仅萍嘉、露露、艾丽夏、萝可莫可、拉兹贝莉有事件）。在第2、5、8回合，地图西南、正南和东南侧会依次出现敌人，流氓的能力都很低，所用卡片女妖之泣（バンシ-ズクライ）的必杀是令对手Atk在限制时间内强制为1。击退三波敌人后战斗进入第二阶段，胜利条件变为"击倒罗冈"，注意还要保护安奴不被击退。安奴一开始位于敌方包围中，优先上前击倒枪系角色，并进入安奴的同盟阵型，这样可以减少其士气损伤。安奴不会主动攻击，她在战斗时不受玩家控制，不过实力不弱，保证自身安全不成问题。过关后得到卡片バンシ-ズクライ，安奴也会加入。

BF5-5
さすらいの吟游诗人

地点：コンチエル地域	难易度：★★

世间的男孩在小时候都梦想成为超级英雄，听到呼救声就奋不顾身地冲上去，那种飒爽英姿令他们憧憬不已。然而随着年龄的增长，男孩会变得理性甚至冷漠，无视求救而只顾眼前的宝藏。面对他人的求助，大海上的热血男儿伊修特会怎样呢？

胜利条件	救出伊塔	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：6	QCB回合：10

隐藏道具：1.炼金のモノクル（用高级うに换取）、2.幻想戏曲の乐谱、3.フエルマ-タベル（第一阶段访问）/恶魔のシッポ（第二阶段访问）、4.ココリの实

出现本关的条件是：完成BF5-2后声望为正，前作中的角色伊塔（イ-タ）登场。本关有两种完成方法，由于敌人不会自动移动，不靠近他们静待至第4回合，黑牙的余党会从北侧的岛屿出现，第二阶段只要击倒他们就能过关。由于本关卡片数量较少，需要提前站好位置迅速发动攻击。但此方法过关无法收得伊塔，且声望会降低30。

一开始就迅速向敌人靠近的话会触发剧情，随后将敌人尽数击倒的话，就可以让伊塔加入并令声望提升30点。伊塔在白天为女性、夜晚为男性，同盟阵型会在相应时间段发生变化。另外白天发动突击时不会被反击，但受到突击也无法反击（与铳类似），还可以无视卡片的ACE类型使用必杀；夜晚对阵全部兵种皆有利，但无法使用卡片必杀。另外本关中隐藏的"乐谱"关系到通关后能否开启音乐鉴赏模式。



BF5-6
腐海を照らす光

地点：腐海都市シャンテイエ	难易度：★★★★★

人鱼族的故乡、香缇艾，这座曾被称为丽水都市的水下城市，在战争的摧残和污染下，已经变成了一片腐海。菲比希望借助荣耀海贼团的力量击垮路基亚皇国，借此来终止持续数百年的战争，然而人鱼族的女王——吉泽露（ジゼル）面对海贼团的成员，却派出了大军。原来皇国军方面已许下承诺：只要消灭荣耀海贼团就与香缇艾方面停战。

胜利条件	击倒人鱼女王吉泽露	
败北条件	荣耀号与敌人接触；伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：9	QCB回合：16

隐藏道具：1.深海の雪（需装备ダウジングロッド）、2.轮回の泪、3.ウイルの结晶、4.アクエリアス

本关的敌人大多是持枪的人鱼，对冷气攻击免疫，但惧怕火炎攻击，可以派出斧系单位和攻击带火焰属性的萝可莫可。由于船只被冻结无法移动，必须要守护好荣耀号，敌方的部队会纷至沓来，因此我方在主动攻击后还要保证剩余移动力足以走回来包围住海盗船。在保护船只的同时消灭大部分敌人后就要转守为攻，人鱼女王的能力不弱，还是先偷取其装备后再展开围攻。



BF5-7

反皇国の旗印

地点：エジエンテ岛	难易度：★★★★



帕索丰多，这座都市由于路基亚皇国的苛政而掀起了反旗，但终日处在战火的洗礼下，令百信苦不堪言，城市也日益贫困，几近坏灭。荣耀海贼团准备击溃敌军，还都市一个太平。而市长却希望伊修特能够采来生长在深山中的药草，

胜利条件	将帕索丰多的人民从战争中解救出来	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：14

隐藏道具：1.妖精石のブローチ（用タイヤキ换取）、2.干からびたトカゲ、3.火龙の城のカケラ、4.ドクロ石、5.太阳のオーブ（用エレメント+魔水晶换取）、6.ド派手なターバン（男性访问）/黄昏のヴエール（女性访问）、7.悲枪シルヴィア（声望为正）/魔枪ブラシエンド（声望为负）、8.カレーライス、9.朽ち果てた剑

本关有两种完成方法，击倒西南的骑士或北侧的狮鹫骑士都可以过关，但前一种会令声望下降30、后一种则能提升30点声望。这里的地形有不少是沙漠，除了飞行系角色外，其他单位在上面每回合都只能移动一步，由于沙漠中隐藏着大量道具，建议派出会飞行的拉兹贝莉来快速收取。北侧的狮鹫部队由于武器单一和卡片必杀的关系，难度相对较低，沿着仅有的一条荒野小道也可以避开沙漠的限制。若想快速冲入西南方的骑士阵营的话，则建议给一名强力角色配上“连战减员无效”的装备，乘船从南端的航路结合强劲的卡片必杀（推荐重力混沌卡）展开突击。只要成功打开一个缺口，战局就会渐渐向我方倾斜了。

BF5-8

ゴーストアイランド

地点：オンブラ墓地	难易度：★★★★

充满未知的大海上总会发生一些不可思议的事情，对于船只离奇失踪事件，有的人胆战心惊，有的人则嗤之以鼻。当荣耀海贼团切身遭遇这种诡异事件时，又会是何种表情呢？

胜利条件	让恶灵成佛	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：7	QCB回合：18

隐藏道具：1.卡片キスオブデス、2.禁断の果实（声望为正）/妖しの果实（声望为负）

本关时间段固定在夜间，想要使用地图炮击还是让拉兹贝莉担任船长吧。敌方会主动发起攻击，因此一开始不用急于上前，其兵种虽多、但因为全部是恶灵，所以尽皆害怕圣属性，队中有尤歌朵拉或安奴就尽管派出来吧！暗杀卡的必杀虽猛，但敌方只有一个狙击手，第一时间干掉的话就没有压力了。本关的关键点在于玩家的道具库中是否有“薄汚れたペンダント”，没有的话击倒敌人虽然能过关，但声望会下降30点，如持有该道具，获胜后战斗还会进入第二阶段。敌方依旧是恶灵系的混合部队，击退他们后可以得到“思い出のペンダント”，并且声望会上升30点。



BF5-9

さらば友よ

荣耀海贼团一路追逐着托蕾西，但当众人终于追上、欲与托蕾西做个了断时，却半路杀出了几个不速之客。罗冈突然出现，原来托蕾西就是助他逃出黄泉之国的“恩人”。事实上罗冈的复活不过是她“死者苏生”炼金失败后的产物而已……

胜利条件	送罗冈返回黄泉之国	
败北条件	伊修特或拉兹贝莉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：20

隐藏道具：1.海贼王の人形（第二阶段）、2.ラカンの秘药（用シーラカンス骨+ウミヘビ换取）、3.カチューシャ（需装备邪眼）

本关的敌人是害怕神圣攻击的尸兵，放逐卡（バニッシュ）又可以大显神威。不过由于雾天较多，且有大量的毒沼地形，一定程度上限制了我方的进军速度。南方的岛上可以用“爱の贝壳”改变阵型，让部队沿着毒沼之间的道路稳步推进，击倒罗冈后他也被送回了黄泉之国。随后贝尔伽斯出现，半人半机械的他是改造后的产物，伊修特无法忍受昔日的好对手受到如此亵渎，决定用堂堂正正的决斗、以男人的方式与贝尔伽斯做个了断。

第二阶段敌方的站位较为密集，强攻的话会有些吃亏。静待敌方的先头部队杀出后，再利用强力卡片突袭。由于敌方大部分单位Tec都不低，护盾卡和魔法盾依旧是面对敌方必杀技时的关键防御手段。如果主力被附加了诅咒状态要尽快消除，以免在随后面对BOSS时攻击力受到影响。装备着强劲道具的贝尔伽斯数值很高，不过用同为斧系的萍嘉上去偷取的话成功率也不低，最后就用暴风雨般地攻击把这位好对手送归尘土吧。过关后得到强力卡片バーストウイング（A路线）/グランドスピアー（B路线）。

TIPS 装备着“海贼王の人形”被打到士气为0后会发动效果，并自动获得“首のない人形”。



胜利条件	打开水门	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：24
隐藏道具（第一阶段）：1.まやかしの笛（声望为正）/ラッキーブルーム（声望为负）、2.ガトリングガン（声望为正）/エレガントスピア（声望为负）、3.ゴーレムスーツ、4.マジカルソード（用ウィルの结晶+朽ちた剑换取）		
隐藏道具（第二阶段）：1.ゴールドバッジ、2.最高级マタタビ（用ビンの中の海ドゼウ换取）、3.黄金铳（声望为正）/梦见の帽子（声望为负）、4.モーニングドレス（白天访问）/イブニングドレス（夜晚访问）		

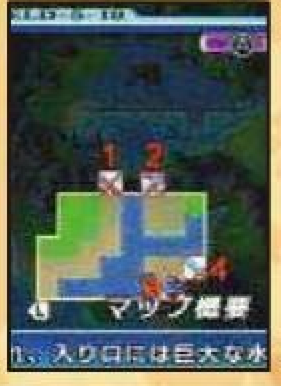
第一阶段的战斗目标是打开水门，击倒敌方的水手和枪手，压制东、西两个城砦即可实现，非常简单。第二阶段敌方不会主动出击，由于其站位非常密集，玩家可以在远处猛烈炮击一阵后（用扎扎兰多当船长、扩大炮击范围）再上前迅速击杀。不过这种打法虽然安全但较为耗时，对部队实力有信心的玩家可以全员登船、第一时间冲入对方炮击范围，来一场轰轰烈烈的大对决，不过切忌孤军深入。另外还需要小心的是，托蕾西依旧能用两张卡，除了美杜莎之眼外，另一张卡片的效果是复制我方必杀，注意不要被她给利用了。托蕾西的能力很强，身上的装备更是令其会心攻击率高达50%，我方反击的回合会非常不利，这里可以利用萍嘉的特性，攻击结束就立刻后撤，并尽量找雨天向她发起突击。对本关感觉实在吃力的玩家，建议借中段重新选择角色的机会装备一些强力道具。

BF5-10

ああ、真実は突然に



在把罗冈和贝尔伽斯相继送归黄泉后，荣耀海贼团终于追上了这一切的始作俑者——托蕾西，而她曾经说过的“古代尤弗利亚的末裔”，指的正是伊修特与路基亚皇国现任皇帝。





托蕾西研究炼金术的出发点，是为了做出能治百病的万能药，在炼金失败导致服药的孩子们身亡后，她就误入了歧途。露露感觉改造贝尔伽斯的并非托蕾西，将肉体与机械相结合不是炼金术能够达到的。随后一位神秘的美女突然现身，告诉众人幕后黑手还是路基亚皇国。这位名叫“恩丽埃塔（エンリエッタ）”的女性是反皇国联合——艾尔玛雷联合国的总裁，同时也是艾丽夏的母亲。

CHAPTER 6 运命の赤い导火线

BF6-1

光の海域



恩丽埃塔此行的目的，是邀请荣耀海贼团加盟艾尔玛雷联合国，共同抵御路基亚皇国。随后众人到达联合国的本部——光之遗迹，这个由七个国家组成的联合国仍不足以对抗路基亚皇国的军力，恩丽埃塔希望伊修特解开水晶的封印。然而在主角照办后，恩丽埃塔却突然发动袭击并夺走了光之卡。



胜利条件	击倒吉泽露	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：24
隐藏道具：1.ユーフォリア历史书（用ビンに入った手纸换取）、2.ナマクラソード（用随机剑系道具换取）、3.传说の炮台（访问2次）、4.プラチナバッジ、5.金の海ドゼウ、6.光の海域のカケラ、7.マンタの鱼拓（用珍鱼の鱼拓换取）		

第一阶段的目标是人鱼女王——吉泽露，北侧的女武神部队不会主动出击，且恩丽埃塔有士气保护，想拿到她身上的道具必须用偷盗卡，另外与她交手能获得不菲的经验值。光之卡的必杀威力是以我方必杀槽残量为依据的，且发动后会让我方的必杀槽崩坏，因此与她对阵时不要吝惜、尽量多地消耗必杀槽才更有机会取胜。西侧的敌人尽皆是人鱼，有火炎卡的话杀敌效率能高不少，之前若收得了菲比让对冷气攻击有抗性的她去吸引火力效果也不错。击倒人鱼女王前注意让我方单位尽可能地向西侧移动，因为第二阶段的目的是全员到达目标地点。敌方的增援实力不强，不过恩丽埃塔会追出来，因此一定不要过于恋战，可以让主角独自断后，在水面没有被冻结的时候全员驾船逃脱可以减少回合数。“历史书”的作用是通关后开启角色图鉴，不要忘了拿取。

BF6-2

科学者という名のケモノ

恩丽埃塔利用了伊修特、并窃取了光之卡，但她竟然能够使用遗迹卡片，这令露露不太理解。身处联合国根据地的众人想要逃离，必须要突破重重围堵，在一路逃亡中，伊修特等人误打误撞、到达了一个正在进行着恶魔实验的研究室。眼前出现的改造人不禁让伊修特想起了半机械化的贝尔伽斯——人类与器械兵器合为一体，这一切皆是那个近乎于疯狂的研究员——阿玫所为。按照自然之理，每种物体上的维尔之力是无法通过人为改变的，但阿玫却利用古代的知识做到了，如果将遗迹卡片蕴含的强大维尔转化为能量，就能做出破坏性极强的兵器。“辛弗尼亚”——萝可莫可所一直追寻的古代兵器，就是露露的本名！



胜利条件	击倒阿玫和露露Mk-2	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16
隐藏道具：1.暗の邪域のカケラ、2.フォーミュラ-（用漂流日记换取）、3.铁の足枷		

面对敌方大量杖系单位，本关可以优先派出铳系角色，北侧阿玫率领的巫师部队不会移动，而阵前的魔女部队由于卡片必杀是防御系的魔法盾，因此构不成太大威胁。利用好支援炮击突破魔女部队，在与栅栏后的敌人展开周旋。阿玫的卡片必杀效果依旧会附带随机异常状态，具体打法与第四章基本相同，就不再多说。西北方的集落内可以用“爱の锁”改变阵型。

第二阶段皇国的两名骑士队长——梅拉妮和伽尔姆双双杀出，他俩皆有士气保护。如果想要一次性完成通关后的道具图鉴，可以考虑带上不太常用的道具破坏卡（虽然萍嘉在攻击后可以再动，但选一次偷盗卡偷两个道具对于前期控制和走位的要求非常苛刻）。敌方只有骑士专用的战车卡且不会主动移动，因此强攻梅拉妮的女武神部队会相对轻松，把她的士气降到1000以下便可过关。

BF6-3

美しき思い出

阿玫与露露Mk-2在爆炸中灰飞烟灭，得知自己身分真相的露露虽然情绪有些低落，但很快在同伴们的鼓励下振作了起来。然而荣耀海贼团方才经过苦战击退路基亚皇国的骑士团，联合国方面的部队又随即杀到。阿玫的残忍实验恩丽埃塔都心知肚明，她坚信所有的牺牲都是为了和平。

胜利条件	击倒恩丽埃塔	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：14
隐藏道具：1.海神の剑（用クリスタル+海底の蔷薇换取）、2.盐プリン（扎扎兰多以外的角色访问）		

敌方部队与我方隔河相望，用海盗船不断炮击，控制部队向北侧挺进的话可以稳妥地过关，但难免迁延日久。想要快速过关一开始就得借助海盗船冲上中央的小岛，向桥边的骑士部队发起猛攻，由于狮鹫部队是不能停在水上的，只要成功让骑士部队附着上诅咒效果，在岛上的我方3名角色的压力不会太大。随后过桥借助援护炮击展开攻势，敌方BOSS的必杀与之前一样，不过她身上装备的“ファドペンダント”会让她的士气回满，若无法偷盗该道具的话，就要先解决掉杂兵，再用强力的必杀卡片对恩丽埃塔展开围攻，争取1回合内将其彻底击倒。



BF6-4

亲友

击退恩丽埃塔后，一位戴着眼镜的威严男子出现，他就是路基亚皇国的宰相伽利欧雷德（ガリオレッド），而众人现在才知道扎扎兰多原先竟担任过皇国的将军。“黑牙”的雇主、将情报与卡片交给托蕾西的幕后黑手正是这位外表俊朗的宰相。凭借无比强大的力量让世界尽皆臣服，从而中止战争、带来最终和平，便是伽利欧雷德推行尤弗利亚计划的目的，只不过他所用的手段实在是无法让人认同。



TIPS “小さな胸あて”是系列的一个NETA道具，只有部分女性可装备，原因当然是尺寸问题了，你懂的。

胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特、艾丽夏或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：20
隐藏道具：グロリア炮台（6枚碎片）/エクスカリバ-（5枚碎片）/グロリアパイレ-ツ（4枚碎片）/守护精灵のリング（3枚碎片）/ハイパ-ドリル（1~2枚碎片）		

第一阶段时间固定在黑夜，一开始不急着进攻，选择防守型卡片待敌方主动攻过来，免得他们利用援护炮击。敌方BOSS的必杀技非常强劲，效果是"消灭敌方全部单位"，不过武器是铳的他在防守战中较为不利，在我方炮击范围内、配合提升会心攻击率的装备和S/L大法可以在一回合将其击溃。

击退宰相后玩家并没有调整的机会，马上就要面对联合军的进攻，因此前几个回合的交手非常关键，一定要确保角色间的站位衔接，并尽量选择泛用型必杀的卡片。击倒陆续攻来的部队，并将人鱼小队击溃后，敌方的炮击船就会撤退，此时再转守为攻，向恩丽埃塔发起冲击。她身上"快速积蓄必杀槽"效果的装备一定要第一时间偷取，否则战斗会非常被动。注意东南方的集落根据玩家所拥有的碎片（カケラ）类道具的数量交换不同的道具，集齐6枚碎片后可以在开战前用回复士气的方式消耗掉，并重打几次本关、换取不同的道具，以此来快速完成图鉴。

BF6-5
利用するもの されるもの

恩丽埃塔一心追求和平，在不断地战斗、牺牲中，她的想法却渐渐发生了改变——因为厌倦牺牲而追求和平，但追求和平却又得付出牺牲。在临死前她终于觉悟，自己不过是牺牲者的一员而已，至少死前有爱人和女儿陪伴在身边，令其感到了久违的幸福感。恩丽埃塔、伽利欧雷德、扎扎兰多，三人都向往着世界和平，牺牲、统治、自由，同样的目的却令三人走上了不同的道路，并拔刀相向、相互厮杀。所谓命运，究竟是哪里发生了扭曲呢?

胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16
隐藏道具：1.ミネラルリ-フ、2.マンタのマント（用マンタの鱼拓换取）		

开战前可以得到光之卡ホ-リ-，建议一开始先用POW值高的卡片稳步推进战线，只要不让敌方主攻的单位成功放出必杀，ACE防护卡的就毫无意义了。敌剑士队长装备着"同等伤害反击"效果的装备，除了第一时间偷取外，利用铳系角色主攻或ACE防护卡的必杀效果都能有效地遏制。至于宰相的卡片必杀效果会根据使用者的状态、产生伤害值的差别，具有一定随机性，其身上的装备效果则是"单挑必胜"。这里不妨用刚刚得到的强力光之卡，令双方的必杀槽完全崩坏，以此来稳妥地战胜BOSS。本关的奖励回合较为宽松，上述的正攻法还是可行的。如果不想受到炮火的袭击，可以全员搭船，从敌方BOSS南侧的沙滩登陆并发动奇袭。提醒一下，本关西侧岛上集落的隐藏道具，关系到玩家能否顺利进入C结局，务必要成功拿到。



众人虽战胜了宰相，但大地突然发生了剧烈的震动，海底涌出强大的维尔之力，被封印的古代尤弗利亚王国在缓缓上浮！然而伽利欧雷德还没有看到自己登上王位的一天，就死在了炎之卡的烈焰之下。一直以来被宰相当成人偶的阿修雷，反而利用了他的阴谋。在杀死宰相后，阿修雷准备自己登上尤弗利亚的王位。

CHAPTER 7 古代ユ-フォリア

BF7-1
幸福感

荣耀海贼团紧追着阿修雷，到达了路基亚皇国的王城。阿修雷依旧打算贯彻尤弗利亚计划，但他并不像宰相那样准备利用强大的力量支配世界，他所追求的只不过是自己的幸福。"尤弗利亚"的另一层意思，正是"幸福感"。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：6	QCB回合：6
隐藏道具：无		

本关的敌人只有3名，尽皆具有"异常状态无效"的特效，由于其武器都是剑，我方就多派出枪系角色吧。前两个近卫兵不难对付，麻烦的是最深处的BOSS。阿修雷能够交替使用三张卡片：一为具有"敌单位全灭"的暗之卡；一为"火炎伤害+烧伤状态"的火之卡；第三张根据玩家之前所走的路线会有所不同，第4章走A线为土之卡、反之则为风之卡。想在第一回合就展开速攻可以用光之卡并让伊修特处于同盟第3的位置，与阿修雷交手时第一时间释放必杀，破坏必杀槽，或者给一名角色装备提升会心率的道具，借助S/L大法凹一记必杀。另两种卡片相较而言就容易对付得多了。

BF7-2
浮かび上がる真实



虽然击败了阿修雷，但随后赶到的两位皇国骑士队长——梅拉妮、伽尔姆将伊修特等人团团包围起来。

胜利条件	击倒皇国军、追赶阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：9	QCB回合：20
隐藏道具：1.メルヘン伪翼（伊修特以外的角色访问）、2.星屑の砂时计（用深海の雪+スターダスト换取）		

敌方两位将军和卡片都是玩家们非常熟悉的了，根据其部队站位，建议一开始主攻西侧的梅拉妮部队，东侧只需用一名斧系角色挡路即可。针对女武神专用的革命卡，配上“单挑必胜”的装备可以将其完克。击倒梅拉妮后再全军向东击溃骑士部队。战斗的第二阶段阿修雷会率队出现在南侧，我方的位置则保持不变。这里建议直接用重力混沌卡主动出击，摧枯拉朽般地击溃无法使用必杀的杂兵。如果之前收得了人鱼菲比，就可以直接无视两名近卫兵向阿修雷发起攻击，否则要绕一个圈子。BOSS依旧是3张卡片循环使用，打法照旧，利用其弱势的回合发动强攻。

胜利条件	击倒姬拉	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：10	QCB回合：18
隐藏道具：海の记忆（用盐プリン换取）		

姬拉的武器是镰，对剑、斧、枪有利，其卡片效果是让我方的必杀槽徐徐减少，由于其强攻击频率极高，想要偷盗成功需要给萍嘉装备“瞬间蓄力”的道具。与姬拉交手后正北和西北方向出现大量皇国军，同时姬拉的士气全满。由于敌方援军与我方的距离很近，建议之前利用萍嘉攻击后可再动的特性，适当后撤在东侧狭窄的地段御敌，以免落单的角色受到围攻。没有性别的姬拉同时具有男女两种阵型，效果范围非常广，在计算同盟顺序时要注意。由于本关的卡片较为吃紧，反击的回合也必须尽量削减敌方的士气，才能顺利过关。拿到“海の记忆”在通关后才能开启广播剧欣赏，另外道具库中有マンタのマント的情况下让伊修特走到东南角的集落就会触发特殊剧情，这是进入隐藏的C结局的必要事件！

BF7-3
兵器が奏でる交响曲

大地再次发生了剧烈的震动，一座古老的都市从海底缓缓升起，尤弗利亚已经成功复活，而露露也觉醒成为辛弗尼亚，听从阿修雷的操控。辛弗尼亚将夺走的遗迹卡片依次装填，不过缺少暗之卡的她尚没有达到完全形态，众人还有胜算。

胜利条件	击倒辛弗尼亚、让露露还原	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：5	QCB回合：6
隐藏道具：无		

露露离队，3张遗迹卡片也尽皆被夺走，这关考验玩家其他卡片是否培养得足够好，铳系角色的实力也很关键。目标很简单，将辛弗尼亚击倒，她装备着“必杀率50%”的道具，哪怕是给萍嘉装备强化Tec的道具也要在第一时间偷下来，否则我方反击的回合会很被动。辛弗尼亚使用的卡片是露露的专用卡，单挑必胜的装备面对此招无效，因此一定要避免一对一的情况发生。另外她还对一切属性攻击和异常状态免疫，按→会附加属性的角色在战斗中要格外注意。由于游戏已经临近尾声，一些强力装备也别藏着掖着了，尽管装上吧。获胜后露露归队，除暗之卡外的5张遗迹卡片入手。

BF7-4
ユーフォリアの住人



露露归队让荣耀海贼团的士气大振，众人正准备继续追击，一位白发的神秘人物出现在伊修特面前。这位名叫“姬拉（キーラ）”的人物自称知道尤弗利亚的一切，实际上在古代王国毁灭的那年，姬拉为了让故乡得以复活想尽了一切办法，将尤弗利亚封印、制作出遗迹卡片和露露的正是此人！

BF7-5
皇帝アシュレイ

在战胜了姬拉后，古代王国沉没的原因也终于揭晓：世界上存在着各种各样的维尔，尤弗利亚通过把维尔转换为能量维持着国民的生活所需。然而世界上的维尔之力是有限的，随着威尔的逐渐枯竭，尤弗利亚王国也走向灭亡。姬拉和被封印的尤弗利亚一同沉睡，等待着世界上重新充满维尔的那一天的到来。姬拉做出的遗迹之卡可以吸收世间的维尔，并提供给辛弗尼亚作为能量，进而成为尤弗利亚的动力源。但尤弗利亚的复活还可以依靠“钥匙”，即分别在伊修特和阿修雷手中的两把王族之剑。古代尤弗利亚王国的遗址变成了决战的舞台，持剑相向的，是血脉相连的亲兄弟。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：6	QCB回合：8
隐藏道具：无		

阿修雷身上的装备效果为“必杀槽自动积蓄”，他每回合都会选用暗之卡，“敌全灭”的必杀发动几率极高，相当棘手。务必带上偷盗卡第一时间偷取，我方才能迎来转机。

BF7-6A
オワリの青 海と空と…

强烈的执念让阿修雷奇迹般地活了下来，如果把他杀死的确可以中止尤弗利亚计划，但阿修雷毕竟是路基亚皇国的皇帝，他在士兵中具有极高的人气，一旦他身亡，皇国领土内残余的部队势必掀起一场混战……正在伊修特犹豫的时候，阿修雷已经将宝剑插入了王座，强大的维尔之力正不断涌出。

TIPS 无论从剧情还是阵型都无法判断姬拉的性别，实际上其身上的装备“ブラックマリア”是女性专用的。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

BOSS等级高达40、全能力6星，对异常状态、黑暗属性和会心攻击免疫，自主行动的回合能回复2000点士气，仅有的弱点是神圣属性。如果不能率先偷取其身上的“ユ－フォリアの纹章”，我方就将陷入极度不利的局面，瞬间蓄力效果的装备此时可以果断给萍嘉装上了。而船长则推荐用拉兹贝莉担当，每个回合都记得发动炮击，装备着“グロリア炮台”的话，一次能给BOSS造成800点士气伤害。暗之卡的必杀技依旧霸道，我方利用5人的同盟配合支援炮击，才能在苦战中获得几次胜利，而损失的士气可以依靠大量经验值带来的经验提升来回复（但升到满级20后便无法获得经验值）。

穷极一生追求所谓幸福的阿修雷是否做错了呢？在临死前他似乎找到了答案。露露决定让自己和尤弗利亚一同沉入海底，没有了遗迹卡片、辛弗尼亚的话，一切才算真正的完结。伊修特强忍着泪水将剑插入了王座，在全部卡片尽皆安装完成后，辛弗尼亚启动……昔日的尤弗利亚已经成为历史，在一年的时间飞速流逝后，世间也恢复了和平。伊修特离开了荣耀海贼团，与萍嘉一起重新出航，谱写海贼时代新的篇章。

BF7-6B

荣光の海贼たち

随着阿修雷的战死，他不幸的一生也画上了休止符。正当众人放下戒心时，扎扎兰多一把推开了露露，远处射来的子弹擦过女孩的发梢。伽利欧雷德竟然没死，他趁乱夺取了暗之卡和阿修雷的宝剑，不断聚集起维尔之力，妄图令尤弗利亚彻底复活。

胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

本关的宰相也是能力全满，弱点在于神圣攻击。这里的基本打法与A结局一样，武器是铳注定了宰相在反击的回合较为劣势，不时出现的雨天也会对他有所限制。总体来说比A结局容易。

艰难取胜后伽利欧雷德身上的维尔之力突然暴走，他意图用自爆与荣耀海贼团同归于尽。扎扎兰多任命艾丽夏为继任船长，自己则奋不顾身地拉着宰相跃入了大海……在大决战结束后的四个月内，世界各地陷入了一片混乱，但在一年间终于趋向和平。伊修特离开了荣耀海贼团，与萍嘉和露露扬帆起航，向着自己的目标——大海盗前进。

BF7-6C

银の双剑は钝く煌めく

阿修雷的维尔之力令他仍有一息尚存，在他的生命之火飘摇欲熄之刻，兄弟两人展开了人生以来的初次对话。然而当阿修雷逝去后，一股强大的力量涌入了伊修特的身体，双子兄弟竟合而为一，对幸福抱有执念的阿修雷凭借强大的意识占据了弟弟的身体，并举剑向众人一步步逼近！

胜利条件	击倒王族的末裔	
败北条件	扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

C结局的难度最高，不单是因为BOSS不存在弱点属性，更重要的是伊修特离队后我方也就无法使用强大的遗迹卡片。因此本关无法使用什么小伎俩，在盗取其“对全部单位强势”的装备后，堂堂正正地展开对攻。基本战术与另两个结局一致，只是会艰苦不少，选用卡片的POW值不足的话很可能打的还没BOSS回复的士气多，海盗船的地图炮击一刻也不要停。迅速走位结成5人同盟，利用援护炮击和连战减员的特性艰苦地拼杀，胜利终究会属于玩家一方。

在荣耀海贼团同伴们的奋战下，伊修特得以复原。路基亚皇国和艾尔玛雷联合国，两个大国相继覆灭对世界格局造成了巨大的影响，而古代尤弗利亚也重新沉入海底，但战争并不会如此简单的结束。伊修特说出了自己的心愿：“阿修雷在我的体内，这一次我想让他感受到幸福，我想创建一个人人洋溢着笑脸的幸福国家！”

一年后，新生尤弗利亚王国诞生，首任国王自然是伊修特。然而他却在开国大典的当日把公务尽皆丢给了宰相扎扎兰多，自己则找到昔日的同伴们，重新驾船出航。

通关特典

任意结局通关后，游戏会追加HARD模式，OPTION设置中则可以开启更加快速的战斗模式バトルブ－スト。标题菜单下出现EXTRA CONTENTS，其中包括了剧本赏析、角色图鉴、卡片事典、道具图鉴、音乐鉴赏以及广播剧欣赏6个栏目，尽皆需要在流程中获得相应的道具才能开启。

只要玩家完成了全部路线和结局，就可以开启除道具图鉴外的大部分内容。角色图鉴中的NPC画像容易遗漏，玩家需要积极访问每一张地图的全部设施。剧本赏析中还包括了5名女性角色的游泳剧情，全部都要在BF5-4中看过一次才行。而音乐鉴赏中则还需故意Game Over一次才能开启到100%状态。广播剧的开启与玩家通关时队伍中的角色有关，只要非主线关卡中的角色没有错过，A、B两种结局通关后就能达成100%。卡片的取得方法在系统部分已经介绍过，而全部262种道具的获得方法将在下辑的研究中心为各位玩家奉上。



如果是玩过《炽焰同盟》的玩家，一定可以感受到本作在细节方面的用心，前作中种种不够人性化的细节缺陷在本作中都得到了调整，看得出制作人非常重视玩家们的反馈。但是本作在系统方面的新意实在太少，可以说是“有小进步、但没进化”，海盗船系统让部分关卡的打法自由了不少，全体乘船绕到敌人后方发动突袭的战术让人屡试不爽，不过性别变更系统就显得有些鸡肋了。相比起前作的经典剧本——炎帝孤独的霸者之路，本作的剧情实在是乏善可陈，角色形象也不够鲜明，三个结局只是细节上有少许不同，缺乏诚意。像《同盟》这种系统庞大、繁杂的核心向游戏，单纯用加入宅要素的方式吸引新玩家的话，最后只会落得两边不讨好。

文 白菜 美编 Juxi



如果有玩家是从掌机上才知道“《传说》系列”的，那么现在将是这位玩家体验不朽名作的最佳机会。耐人寻味的培养要素，花样百出的收集要素，爽快无比的战斗系统，引人共鸣的故事情节，一起铸就了这款RPG史上的经典作品。

深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

NBGI	RPG	2011年6月30日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

系统详解

基本操作

键位	大地图	迷宫
十字键	↑调出世界地图；↓切换现在位置；←或→切换周边地图表示	←或→改变角色面朝方向；R+←或→切换缪行动
滑杆	跑动；B+滑杆为走动	跑动；B+滑杆为走动；R+滑杆为切换缪行动
A	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查
X	打开菜单	打开菜单
Y	–	进行缪行动
L	旋转视角	–
R	旋转视角	十字键或滑杆+R为切换缪行动
START	进行表情对话	进行表情对话

战斗中

十字键↓	切换操作模式	A	通常攻击
十字键→	发动OVL	B	滑杆+B为术技发动
十字键←	否决使用道具提议	X	打开菜单
滑杆	跑动；L+滑杆为自由移动；咏唱谱术中为移动光标，切换目标对象	Y	防御
		L	L+滑杆为自由移动
		R	切换目标对象
		START	暂停

菜单解说

在大地图、城镇与迷宫中，按下X键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。

术・技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷指令上的术技，因此最好事先好好设置。3DS版在原PS2版的基础上增加了触摸屏，在术技登录界面按下方向可以进行触摸屏快捷键的登录。如果在此登录了其他角色的术技，就等同于在战斗中让该角色使用此术技。

术・技的特征

角色可以通过消耗TP使用术技。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。按照种类来分的话，技可以分为特技与奥义两种。特技的特点是威力中等，消耗TP少；而奥义的特点是威力高，但消耗TP大，所以要根据情况选择使用。技之间是可以进行连携的，通常攻击之后可以随时取消使出特技与奥义，造成连续攻击。另外奥义也可以用来取消特技，但是取消在特技后使出的奥义只有平时80%的伤害。在战斗中，以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法恢复，连携到奥义部分时虽然威力有所下降，但换来的是更长的攻击时间，因此在TP允许的情况下应该积极进行连携。

术：术与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下Y键就可以了。咏唱谱术时可以用滑杆决定目标，中途可以多次改变。

秘奥义：学到AD技能“スペシャル”后，进入OVL状态下，在奥义、上级谱术又或是FOF技中按住A键不放，就能使出威力极大的秘奥义。

装备

这里可以改变角色的装备。将光标对准装备按下START键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后面的属性说明部分。

アイテム

在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为可以使用的“道具”、可以装备的“武器”、“防具”、“饰品”、料理用的“食材”以及剧情获得的“贵重品”，按下L或R键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带16个。

バトルカスタム

在这里可以进行AD技能的设置，响律符的装备，作战变更以及FSチャンバ–的装备。

AD技能

当角色的等级，又或是通过装备响律符后提升等级的奖励值到达一定值后，角色就会习得各种各样的AD技能。在“ADスキル”菜单下将该项技能打勾，就能使其生效了。但是越是强力的AD技能越是需要大量的奖励值，因此在一周目游戏中想要习得所有的AD技能可谓难过登天。以下推荐几个从初期就最好习得的实用AD技能。



AD技能	习得必须条件	说明
コンボプラス	物攻70	这个技能一共分4个阶段，每个阶段能够让角色的通常攻击次数+1，最大可达到+7。由于通常攻击的使用率非常高，因此尽量让近战角色习得
ライフアップ	成长20	让HP最大值在战斗后一定几率提高的AD技能。虽然每次上升值只有0.5%，但是在初期就习得的话，积少成多也会带来不可忽视的提升
ターンレス	物攻60、敏捷60	习得这个技能的话，就可以实现奥义→特技的逆向连携。如果再加上让特技之间能够进行连携的“キャンセラ–”，技连携的组成就会变得非常丰富
アイテムスロ–	物攻40	让消费道具可以对同伴使用。技连携中或是术咏唱中时操作者无法使用道具，此时就可以用这个技能来进行援护了
スペルエンド	谱攻30、成长30	消除谱术发动后的硬直，可以立刻行动。不管是继续进行下一次咏唱，还是追击受到谱术攻击陷入僵直的敌人，都是非常好用的

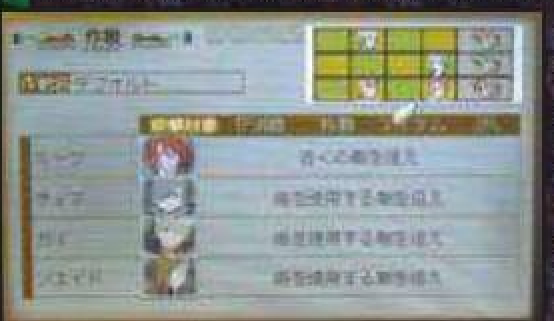
响律符

装备响律符后，角色等级提升时，将会根据装备响律符的成长侧重点不同，为角色增加不同程度的成长奖励值。由于成长奖励值的累积也关系到部分AD技能的习得，因此选用的响律符有一定的讲究。后文将会推荐各角色选用的响律符，详情请确认。

作战

战斗中设定为自动战斗的角色，将会遵循玩家在这里设定的细节进行战斗。设定的内容分为攻击对象、TP消费、移动、道具以及OVL五个种类。这里最好是详细进行设定，直到自己满意为止。

另外在作战设定菜单下按X键，可以进行队列的设置。这里的队列将决定角色初期登场所处的位置。将近身战斗系的角色放置在敌人附近，远程战斗系的角色尽量远离敌人是最基本的原则。



FSチャンバー

将FSチャンバ-装备在术技上，使用该术技就会触发FSC Effect，获得各种相应的效果。FSチャンバ-大致上非为红、蓝、绿、黄四种颜色。红色能够直接提高术技的效果（伤害、回复量）；蓝色能够提升吹飞敌人的程度或是术技的效果变化时间；绿色能够给术技追加效果，并减轻TP的消耗；黄色则可以在无色FOF中使出强力的FOF技。

FSC Effect的发动率与FSチャンバ-的成长度相关。每使用20次该术技，装备在上面的FSチャンバ-就会得到一个阶段的成长。最终使用次数超过100次后，发动率也将提升为100%。成长共计6个阶段，中途每次卸下FSチャンバ-，它在该术技上的成长度都会退回该阶段的最初程度。



料理

在得到“食谱（レシピ）”与相应食材后，就可以制作料理。基本上，料理都是回复HP、TP，或是一时增加角色状态，回复异常状态的效果。但是消费道具一共只能带16个在身上，而料理则能极大程度保持队伍良好状态，且节省回复道具。



进行料理时，根据配方会自动选择好必须食材。而另外还有追加食材与固有食材，根据制作料理的角色的熟练度会改变食材，得到的效果也有区别。使用了追加食材的料理效果会加大，而使用了固有食材的料理效果则会达到最高。

料理也分为成功与失败，失败之后的料理会加上“マズイ”或是“こげた”之类的前缀，正面效果下降到1/5。但是绝对不会产生负面效果，所以不断进行挑战吧。不管成功还是失败都会增加料理的熟练度，熟练度越高，则越不容易失败。

ステータス

除了可以确认角色的各项基本能力数值外，还可以进行称号的变更。不同的称号会给角色带来不同的能力加成，获得新称号时最好去确认一下。

角色能力说明

项目	说明
Lv.	角色现在的等级
EXP	至今为止获得的经验值总值
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多
HP	角色的生命现有值与最大值
TP	使用术技时必须消费的术技值
OVL	现阶段的OVL量。战斗中蓄满时，按下十字键→可以发动
物理攻击力	使用武器与技时的攻击力
物理防御力	对于敌武器攻击的防御力
谙术攻击力	使用谙术时的攻击力
谙术防御力	对于敌谙术攻击的防御力
敏捷	战斗中的速度。该数值越高，战斗中的移动速度越快，会心一击率越高
成长ポイント	到达一定值后能够习得特定的AD技能。必须装备响律符升级时才会累积
攻击属性	附加在物理攻击上的属性，一般来自于武器的附加属性
耐性属性	对属性攻击的耐性，一般来自于防具的附加属性
运	在旅店住宿后会随机变动。该数值越高，在探索地点能够得到越多的道具，料理成功率越高，战斗时AD技能与FSC Effect发动率也越高

ライブラリ

这里可以进行“履历（あらすじ）”、“世界地图（ワールドマップ）”与“收藏记录（コレクターブック）”的确认。

システム

在这里可以进行“存档（セーブ）”、“读档（ロード）”、“设定（コンフィグ）”，以及查看“游戏记录（レコード）”。在迷宫中，存档只能在记忆阵处进行，除此以外的操作可以随时进行。





“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。

遇敌

城镇中是不会遇敌的；大地图上和迷宫中，敌人都是可见的，接触到才会触发遇敌。当故事进行到中期，队伍人数达到5人以上后，如果被迷宫中的敌人接触到背部，则会触发“不意打”，此时参战的角色将从同伴中随机选取4名。这是非常危险的情况，请尽可能地避免。

战斗操作模式

手动（マニュアル）

获得道具“テクニカルリング”后开启该模式。行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオート）

初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，以及进行自动防御，适合初学者上手。

自动（オート）

角色操作全部交由AI完成，玩家只需进行菜单选择以及道具提案的否决。因为角色无法进行细微的行动，在面对BOSS级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

习得AD技能“フリーラン”后，按住L键推动滑杆，就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的谱术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作，大家务必要多多习惯。

攻击行动

通常攻击配合滑杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
A	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
←或→+A	上挑斩攻击，可以打到低空的敌人。命中时会造成敌人短暂浮空，适合用来追加连技
↑+A	对空攻击，能够打到高空的敌人
↓+A	横斩攻击，特点是能够打到横向敌人的范围攻击
跳跃中A	跳攻击，在空中进行攻击。装备AD技能“ハイコンボ”后也能追加攻击

防御行动

虽说攻击就是最好的防御，但一次性面对大量敌人，又或是强力的BOSS时，还是免不了进行防御的。按住Y键就能进行通常防御，此外还有一系列防御相关行动，大家可以查看以下说明。

防御行动指令	说明
Y	防御，可以减轻物理攻击的伤害，但对谱术攻击没有效果
Y+←	急退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，特征是能够快速进行反击
Y+→	会心防御，一边前冲缩短与敌人的距离一边防御，可以大幅度减轻物理伤害，但对谱术攻击没有效果
Y+↓	谱术防御，减轻谱术攻击的伤害
Y+↓	习得奥义“粹护阵”后，大幅度减轻所有攻击的伤害，消耗TP30
遭到吹飞时Y	受身，被吹飞中按下Y键能在空中恢复体势

属性与FOF

战斗中存在属性。如果攻击敌人的弱点属性将会给敌人带来极大的伤害，相反对属性攻击装备上相应的耐性防具，则能够大幅降低伤害，这是让战斗变得轻松的方法。

FOF则是属性攻击的进一步利用。当战场上出现属性的攻击时，就会生成一个光环，这就被称为FOF。一开始的FOF是无色的，当不断使用同一属性的术技时，FOF就会变化为相应的属性。此时在FOF的范围内使用特定的招式，该招式就会一时进化为特定属性的强力FOF技。FOF的持续时间是根据引发的术技来进行区别，技引发的情况下持续存在2秒，下、中级谱术存在5秒，上级谱术存在4秒。在不习惯的时候就用谱术来引发吧。

角色主要的属性对应技

属性	术技
火	魔王绝炎煌（卢克）、アピアース・フレイム（缇娅）
水	スプラッシュ（杰德）、アピアース・アクア（缇娅）
风	连涛雷光弹（阿妮斯）、雷神剑（卢克）
地	ロックブレイク（杰德）、アピアース・グランド（缇娅）
光	ホーリーランス（缇娅）、リミテッド（阿妮斯）
暗	ナイトメア（缇娅）、ネガティブゲイト（阿妮斯）

※光之FOF同时拥有火与风的属性，暗之FOF同时拥有水与地的属性。

OVL



习得AD技能“オーバーリミッツ”后，战斗中OVL槽满时，按下十字键→就能进入OVL状态。该状态下受到的所有伤害减轻，角色不会产生受创硬直，术技不会被中断，可以单方面地强行攻击压制。另外已经习得AD技能“スペシャル”的话，还能在OVL状态下使出威力极大的秘奥义。但是每次只能有一名角色进入OVL状态。

增加OVL槽的方法主要有以下4种：攻击敌人或是遭到敌人攻击；使用AD技能“アロース”；食用特定料理；装备特定称号。

角色培养

本作由于响律符的存在以及AD技能的多样性，角色的培养方式可以说是千变万化。以下给出的是角色的推荐培养方式以及简单分析，希望能为大家起到参考作用。

卢克

为了发挥其强力近战的特点，首先要优先装备提升物理攻击力与物理防御力的响律符。到了中期之后，为了提升带属性的奥义（例如“雷神剑”）的威力，最好是将谱术攻击力提升到20，习得AD技能“インエレメンタル”。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.5～6	ストレ
Lv.7～27	ストイル
Lv.28～38	ノーレド
Lv.39～44	メジストレ
Lv.45～54	フォルアルカ
Lv.55～60	レーブハフド



缇娅

部分时间装备提升谱术攻防的响律符就没问题了。不仅能够提升远距离的战斗能力，也能够习得谱术相关的AD技能。但是这样一来能够习得的AD技能不多，因此最好也带上敏捷一起培养。同时提升这三项能力，在中期之后就能够习得“スペルボルテージ”这类强力的AD技能了。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～13	ノーレ
Lv.14～21	ノービレ
Lv.22～43	フォルノーレ
Lv.44～56	フォルスピリト
Lv.57～60	ルナティート

杰德

跟缇娅一样，同时提升谱术攻防和敏捷，就能够习得大量强力的AD技能了。杰德在此基础上，为了提升“天雷枪”等属性物理攻击的伤害，最好将物理攻击提升20，习得AD技能“インエレメンタル”。这个技能将是攻击敌人弱点的关键。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～18	ノーレド
Lv.19～29	スピリト
Lv.30～44	フォルアルカ
Lv.45～50	アルカート
Lv.51～60	ノーレシード

阿妮斯

术·技两方面都能灵活运用是阿妮斯的优点，因此理想的培育方法就是全属性平均提升。如此一来，远近战两方面的必要AD技能都能习得。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～18	スピリト
Lv.19～26	フォルストレ
Lv.27～36	フォルバルラ
Lv.37～47	メジシルト
Lv.48～60	バルラッシード

凯

为了提升近距离战的攻击力，培养时应该着重于物理攻击力和敏捷。这样一来就可以学到“ハイコンボ”或是“ターンレス”之类的AD技能来提升攻击的质量。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～23	アルカ
Lv.24～26	フォルシルド
Lv.27～32	フォルストレ
Lv.33～43	フォルスピリト
Lv.44～60	ストレッシード

娜塔莉亚

提升谱术攻击力是习得谱术相关AD技能的必须条件，因此即使是完全不能使用攻击谱术的娜塔莉亚，最终也最好提升到40上下的谱术攻击力。除此之外，再提升谱术防御力与敏捷，以及增加技攻击力的物理攻击力就行了。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～13	シルド
Lv.14～21	ストレ
Lv.22～34	ノービレ
Lv.35～45	メジアルカ
Lv.46～52	フォルノーレ
Lv.53～60	シルシード



流程攻略

由于这是一款移植作品，因此就不在剧情上大花篇幅说明，主要对流程进行解析。

音素——是构成人们生活不可缺少的物质。然而随着全新第七音素的发现，世界陷入了混乱。围绕着可以预言未来的第七音素，战争爆发了。生命枯竭、大地荒芜，终于被称为“瘴气”的毒素覆盖了整个星球。此时擅长预言的谱术士尤利亚出现，预言了几千年后的未来以及封印瘴气的方法，在她的指导下，人们将瘴气封印在了地下。经过两千年的时间流逝，如今的世界被预言所支配着。人们相信着尤利亚所预言的“从未有过的繁荣”，而开始追随她所建立的罗蕾莱教团，以遵从预言生活为美德。

尤利亚所预言的“从未有过的繁荣”中有一位英俊的少年，他的名字叫卢克·冯·法布雷，是齐姆拉斯卡·兰巴鲁迪亚王国的王位继承者。在小时候被敌国马鲁库特帝国绑架过。之后为了保证他的安全，在屋子里被一直软禁着。对于他来说，这仅仅是无聊的一天的开始；然而对于世界来说，这却是命运开始动荡的时刻。故事就此展开——

外壳大地篇



巴奇卡鲁 卢克宅

（バチカル ルーク邸）

剧情概要 巴奇卡鲁是齐姆拉斯卡·兰巴鲁迪亚王国的首都。在这里，少年卢克在父亲法布雷公爵与国王的命令下，被迫过着足不出户的软禁生活。今天原本也是无聊的一天，直到卢克得知他的剑术师父梵的到来。

主线流程 离开房间后，进入中庭右转，进入右侧走廊后往下，在玄关与ラムダス对话，之后回到自己房间。剧情过后进入中庭左转，左侧走廊往下进入应接室发生剧情。之后与梵练习剑术，熟悉基本操作。剧情后强制移动到タタル溪谷。



Check Point

从第二次进入中庭到进入应接室的这段期间里，记得将屋子里的道具搜刮干净。进入应接室后就是连串的强制剧情，没有时间再去寻找道具了。右侧走廊向上的两个房间里各有一个果冻，左侧走廊向上的法布雷夫妻房间里有100G，不要错过。

塔塔尔溪谷

（タタル溪谷）

剧情概要 卢克与梵在练习剑术的时候，宅邸中突然出现了神秘的少女缇娅。她的杖与卢克的剑相交后，引起了被称为“超振动”的现象，两人被传送到了塔塔尔溪谷。缇娅对于将卢克卷入感到抱歉，承诺将他送回家中。

主线流程 在此地经过两场强制战斗后，遇到驾驶马车的车夫。与其对话后选择“いいよ”就会前往エンゲーブ。

Check Point

1.乘上马车的话就再也无法回到夜晚的塔塔尔溪谷，所以在搭乘前一定要先确认是否拿齐了所有的宝箱。夜晚的塔塔尔溪谷一共有6个宝箱，注意不要错过。

2.乘坐马车离开塔塔尔溪谷后，会有选项提问去エンゲーブ的方法。不管是搭乘马车还是徒步都不会影响剧情，选择搭乘马车则会节约时间，选择徒步则会有关于料理的解说指南剧情。

食料之村 恩格布

（食料の村 エンゲーブ）

剧情概要 听到车夫说这里是敌国马鲁库托帝国的领地时，两人才发现走错了方向。在恩格布下车后，另外想办法回到齐姆拉斯卡的两人，却被卷入了意想不到的事件。



主线流程 首先前往村子东侧的食材屋发生剧情，然后回到宿屋前发生剧情。接着在宿屋住宿，剧情之后准备前往北方的チーグルの森。

Check Point

1.村中只有ローズ夫人的宅邸中有一个宝箱，但是需要从后门进入才能拿到。

2.这里有两个支线任务。一个是在西侧村子的民家中发生的，完成女性的委托后可以得到一张食谱。第二个是食材店的委托，要求夺回被奇古鲁盗走的宝物。这个支线任务不仅能够提升恩格布的TLP（能够降低商店中物品售价的系数），也能够得到贵重品“コレクターブック”，因此一定要接受。

奇古鲁森林

（チーグルの森）

剧情概要 被错认为食材盗贼的卢克为了揪出真正的犯人决定前往奇古鲁森林。原来圣兽奇古鲁为了保护自己的同胞，只能偷盗食料来献给魔兽雷牙。众人与雷牙谈判不成，无奈只得将其消灭。

主线流程 出村后往北方前进进入奇古鲁森林，再次见到导师伊昂。调查大树下的苹果后发生剧情，之后缪加入队伍，可以使用缪行动。迷宫的最后会有一场BOSS战，中途杰德会成为同伴。之后回到大树中与长老对话，回到森林入口处发生剧情，前往战舰タルタロス。



迷宫解说 游戏中第一个正规的迷宫。看过伊昂的剧情后，首先向北前进，路旁左边石头下面有支线任务道具“秘密の小箱”，不要错过，拿到之后切记先回一次恩格布，完成该支线任务。往北边切换两个场景后会看到粉红色的奇古鲁，之后往前调查大树下的苹果就能触发剧情。缪加入队伍后，回到第一个场景，前往右上角的路线，用火烧掉藤蔓后可以找到宝箱，得到贵重品“Sフラッグ”，以后就可以改变领头角色了。接着回到大树下方的场景，烧掉东边树干做成桥之后就能够渡河了。下一个场景右边的路暂时走不通，直接往北边前进，烧掉树干做成桥。之后的岔路口左边有宝箱，右边则是进入洞窟。洞窟中顺着路走，看到记忆阵后存档，然后往上走就会进入BOSS战。

Check Point

1.与奇古鲁长老对话可以进行全回复。
2.与ライガ的BOSS战中，虽然BOSS非常强力，但我方只需要耗掉它一半的体力。之后杰德参战就能够将其轻松秒杀。
3.BOSS战后会得到一个道具，之后就能以手动方式操作战斗了。

陆上装甲舰 塔鲁塔罗斯

（陆上装甲舰 タルタロス）



剧情概要 刚刚才圆满解决了奇古鲁的问题，想不到立刻就被杰德逮捕了。了解两人跨越国境的理由后，杰德希望两人协力阻止两国之间的战争。而此刻神托之盾骑士团六神将却占领了这艘战舰，并将杰德的能力封印到了极其低下的程度。在凯的帮助下，众人最终成功逃离了战舰。



主线流程 熟悉舰内路线，回收一个宝箱后，与起始房间中的マルコ对话，选择“頼む”。之后发生剧情，杰德的等级变为Lv.5。夺还塔鲁塔罗斯失败后，众人脱出牢狱并离开塔鲁塔罗斯，之后剧情，凯加入队伍。接下来有一场强制战斗。晚上露营时与缇娅对话，再与缪对话，选择“……ああ”，之后前往セントビナー。

迷宫解说 杰德能力被封印的剧情之后，顺着楼梯爬上最高层。在最左侧发生卢克的单挑剧情。剧情后从走廊的右上牢房出发（有绿色全回复记忆阵），首先前往右中的房间回收武器，接着前往右下的房间，挪开箱子后可以炸出通道（左下房间有三个宝箱，不要放过）。顺着楼梯回到战舰二层的右边出口处，发生剧情，离开塔鲁塔罗斯。

Check Point

1.杰德剧情后被强制降低为Lv.5，此时要注意检查杰德的战术设置，不要再让他冲在前面了。
2.塔鲁塔罗斯也是无法再次进入的迷宫，一定要回收全部宝箱。算上被夺走的装备的话，一共有6个。
3.离开战舰后，凯会剧情加入。为了迎接接下来的战斗，要立刻给凯装备上强力的武器。

城砦都市 圣托比那

（城砦都市 セントビナー）

剧情概要 众人前往圣托比那与阿妮斯会合。但是这条街道已经处于神托之盾的占领之下。接到阿妮斯的信件后，众人决定前往第二会合地点。

主线流程 进入城镇之后，首先前往右上角有两名士兵把守的宅邸触发剧情。接下来回到入口处，剧情后前往宿屋住宿一晚，接着回到入口，就可以准备前往西南方的フーブラス川了。

Check Point

1.城镇往东北第二个场景的左下民家中，地面上的绿色笔记本是回复TP的食谱，记得一定要入手。
2.在这里住宿两次后，卢克会习得特技“瞬迅剑”。错过的话，在カイツール或是カイツールの军港住宿同样可以触发剧情。

弗布拉斯河流

（フーブラス川）



剧情概要 为了前往卡伊兹鲁，众人要穿越弗布拉斯河流。然而在这里等着他们的却是六神将之一，“妖兽”阿丽艾塔。

主线流程 大地图上看起来像是被石柱包围的地方就是入口。首先向下有一场强制战斗，能听到FOF的说明。顺路来到第三个场景，与阿丽艾塔发生剧情后，就可以前往西南方向的カイツール了。

Check Point

1.在水的FOF上使用卢克的“烈破掌”或是凯的“弧月闪”，就会变为水的FOF技。但是面对耐水的青蛙敌人就不要使用了。
2.被枯木遮住的宝箱，用缪火焰烧掉就行了。这里一共有10个宝箱。
3.与阿丽艾塔对话之后，直到后期前往デオ卡之前都无法回到北部。如果有恩格布和圣托比那的支线任务，最好先行完成。

国境之寨 卡伊兹鲁~卡伊兹鲁军港

（国境の砦 カイツール~カイツールの军港）

剧情概要 在缇娅咏唱的尤利亚谱歌的守护下，众人无事来到卡伊兹鲁，与阿妮斯成功合流。但此刻六神将之一，鲜血的阿修却出现在众人面前。关键时刻，卢克的师父梵赶到，制止了阿修。

主线流程 进入卡伊兹鲁后立刻发生剧情，之后前往宿屋与梵对话，得到贵重品“旅卷”。之后一路向南就可以来到卡伊兹鲁军港。在这里发生与阿丽艾塔的对话剧情后，准备前往东南方向的コ-ラル城。

Check Point

コーラル城虽说方向在军港的东南方，但实际上要先前往东北方向，绕过山脉后再向东南角落进发。

克拉尔城

（コ-ラル城）






剧情概要 在阿修的命令下，阿丽艾塔破坏了军港的船只并抓走了整备士。为了救回整备士，众人前往克拉尔城。

主线流程 进入大厅后会有一场强制不意打遇敌，之后就是攻略迷宫。击败BOSS阿丽艾塔后，再次回到卡伊兹鲁军港。

迷宫解说 进入大厅的强制战斗有不意打遇敌的教学。之后首先从右侧的阶梯上到2楼，往下绕到左边的走廊，将两个石像拉出来并排挡住去路。接着从左边的入口进入左阶梯回廊，用缪火焰定住蓝球幽灵后将其击败，拿到蓝色光球。将整个左区域探索完毕，拿完宝箱（查看Check Point1），回到大厅2楼的左走廊，将面前被堵住去路的红球幽灵灭掉。集齐蓝色和红色光球后，回到1楼大厅，进入中央的房间，调查紫色光球的门，开门后进入。接下来顺路走会发生一段剧情，剧情之后一路前进来到右阶梯回廊，回收两个宝箱后，往前走一点就会发生卢克被掳走的剧情。剧情之后按原路继续前进到右阶梯回廊顶端，就会触发BOSS战。

Check Point

1.迷宫中一共有持着4种光球的幽灵。其中红色和蓝色是解谜所必须的，绿色和黄色则是用不上的。玩家只能携带两个光球，因此遇到绿色和黄色的幽灵就避开，不小心进入战斗就直接逃走。

2.迷宫一共有10个宝箱，有1个位于现在无法进入的房间，因此实际能拿到的是9个。

3.BOSS战中，尽量以操作角色来吸引阿丽艾塔的注意力，因为AI操控的同伴基本上躲不开阿丽艾塔的魔法攻击。大家要集中攻击同一个目标，执行逐个歼灭的作战。

4.BOSS战后选择“歩いて归りたいな”，回到迷宫大厅处，调查中央插在地上的剑会触发支线任务“ソードダンサー1”。敌人非常强大，不用现在勉强来打倒，等到可以进入デオ卡时再来挑战也可以。不想挑战的话，直接选择“俺も马车がいい”就可以直接回去了。

卡伊兹鲁军港~联络船 卡兹贝鲁特

（联络船 キャツベルト）

剧情概要 重重波折之后，众人总算是搭上了返回巴奇卡鲁的联络船。船的第一个目的地是流通据点克赛多尼亚。在船上，卢克从梵的口中了解到自己被软禁7年的真相。

主线流程 进入军港后，前往齐姆拉斯卡军基地，与梵对话。之后与港口的士兵对话，就能上船了。在甲板上与缇娅对话，之后来到船头发生剧情。然后一行人来到ケセドニア。

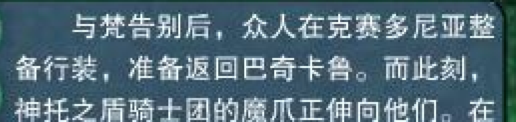
Check Point

虽然之后还有一次登上联络船的机会，但那个时候船上会有敌人，所以最好趁此机会将船内完全探索，拿掉所有的宝箱。船上一共3个宝箱，这个时候能够拿到2个。

流通据点 克赛多尼亚
（流通据点 ケセドニア）
～联络船 卡兹贝鲁特



剧情概要 与梵告别后，众人在克赛多尼亚整备行装，准备返回巴奇卡鲁。而此刻，神托之盾骑士团的魔爪正伸向他们。在六神将之一疾风之辛克的袭击下，众人赶紧出航。而在海上也遭到了对手的袭击。





主线流程 首先前往最下方港口附近的齐姆拉斯卡领事馆与领事对话。之后可以处理一下支线任务，全部完成后前往街道中央靠左的阿斯塔的豪宅。剧情之后会强制登上联络船出港。在船室里强制战斗之后（注意前往之前关押阿丽艾塔的房间回收宝箱），来到甲板上完成迷你游戏，然后进行BOSS战。战后发生剧情，来到光之王都巴奇卡鲁。

Check Point

1.可以在这里准备下道具以应付船上的战斗，但武器与防具方面，船上商店的物品等级会高出一个档次，到时候直接购买那里的即可。

2.与马鲁库托领事馆旁的小店中的店主对话，可以完成支线任务“ディンの店”，之后可以利用探索点找到的素材制作道具了。

3.与马鲁库托侧的宿屋门前蓝衣服的人对话，会触发支线任务“ティアのペンダント1”。

4.齐姆拉斯卡侧的宿屋左边的小路进去能够遇到奇怪的NPC，与其对话触发支线任务“ありじごくにん1”。交给他“アップルグミ”后，会得到毒回复的食谱。

5.阿斯塔家中上方的寝室的抽屉里能够获得一个很好的阿妮斯专用装饰品，不要忘记。

6.再次登上联络船后，由于船上没有回复点，而且还有BOSS战，因此应该尽量避开与杂兵的战斗，保证以完好的状态与BOSS开战。

7.甲板上的迷你游戏里，目标会以逆时针在甲板上移动，但是速度非常慢。跑动捕捉很容易跌倒，只需要按住B键慢慢走过去就能抓住了。完成后可以获得非常贵重的道具。要跌倒时记得连打A键恢复平衡。

8.BOSS的弱点是水属性。利用杰德和缇娅的术大量制造水属性，再用卢克的“烈破掌”变化为水属性FOF技就能轻易击败这个BOSS。

光之王都 巴奇卡鲁
（光の王都 バチカル）

剧情概要 漫长的旅途之后，卢克终于回到了久违的王都巴奇卡鲁。阻止战争的亲书交到了国王手中，两国的关系开始向着和平的方向进展。本以为就此能够回到和平生活的卢克，却被委以了意想不到的重任。

主线流程 离开港口后，乘坐广场右上角的升降机，再利用第二个场景右上角的缆车前往王城。一直向上走发生剧情，进入谒见之间。剧情之后回到卢克家中的应接室，与娜塔莉亚公主对话。之后来到卢克父母的卧室，与母亲对话。之后回到卢克的房间，选择“そうする”就会与同伴们分别。剧情之后进入王城，来到谒见之间。剧情之后前往王城大厅左边的门进入罪人部屋，与梵对话。然后回到王城门口，缇娅与凯加入。回到市区后杰德与阿妮斯加入。来到广场后发生剧情，强制移动到ミヤギ道场，获得贵重品后开启FSチャンバー系统。离开道场后，从右下方的升降机就能前往废工厂了。

Check Point

1.开启FSチャンバー系统后，巴奇卡鲁重要的支线任务“ルークの奥义1”、“ガイの奥义1”与“ガイの宝剑1”都开启了，在卢克的房间休息之前最好将其完成。

2.与中庭的ペール对话，内容是凯与ペール的对话的话，就能触发支线任务“ガイの奥义1”。

3.前往玄关与ラムダス对话，可以触发支线任务“ルークの奥义1”。得到20000G后前往港口找到商人，可以用这笔钱买到卢克的特技“魔神拳”。

4.在玄关与ペール对话，可以触发支线任务“ガイの宝剑1”。

5.在宿屋住宿能得到HP小回复的食谱。

6.在巴奇卡鲁的食材店里记得购入5个“ライス”，这关系到之后发生的支线任务。



巴奇卡鲁废工厂

（バチカル废工场）




剧情概要

为了欺骗埋伏在巴奇卡鲁周围的六神将，卢克与梵兵分两路前往阿克泽硫斯。准备利用废工厂离开巴奇卡鲁的众人被娜塔莉亚公主先行堵截，于是队伍又增添了一名伙伴。现在首先要夺回被漆黑之翼盗贼团掳走的伊昂导师。



主线流程

进入废工厂后发生剧情，娜塔莉亚成为同伴。在废工厂的终点处击败BOSS后，准备前往砂漠のオアシス。

迷宫解说

场景1娜塔莉亚加入后，首先爬梯子前往下方，让宝箱跌落到下层去，以便回收。接着回收岔路上的两个宝箱后，从右边的梯子爬上去，顺路到最下层回收之前跌落的宝箱，然后从右边的门进入场景2。剧情之后回收下层的宝箱，然后顺路向上开启升降机的开关。乘坐升降机向上来到最上层回收宝箱，然后回到中层类似十字路口的地方，下方回收宝箱后，走上方上到平台，用缪火焰点燃油桶照明，然后启动旁边的升降机开关。乘坐升降机往下，顺路通过门进入场景3左下层。通过缪火焰射击下滴的油来点燃油桶，然后回到场景2的油桶平台上，通过右边的门来到场景3左上层。开启天空客车的开关后，搭乘天空客车来到右下层，操作供油机让油向左方向流动。搭乘天空客车回到左上层点燃油桶后再次回到此处，操作供油机让油向右方向流动，然后开启旁边升降机的开关。回收右边楼梯下面的宝箱后，从下层的门进入场景4。点燃油桶后顺路来到左边平台，回收宝箱后发现前方的空油桶，将其从左下角推下小平台，然后从平台右边缺口的地方推下去。回到场景3，利用升降机从上层的门再次进入场景4，从楼梯下到管道上行走。先走左下的管道，让油大量注入空桶里，然后将梯子放下去。顺着梯子回到刚才推落空桶的地方，用缪火焰点燃。接着原路返回场景4上层的管道，这次回收宝箱后走左上的管道，看到回复记忆阵后，往左下走启动天空客车的开关。搭上天空客车前做好准备，因为下车就是BOSS战了。

Check Point

废工厂最重要的攻略要点就是利用缪火焰点燃油桶照明。只要记住这一点就没什么可迷茫的了。

沙漠之绿洲

（砂漠のオアシス）




剧情概要

跟卢克长得一模一样的鲜血之阿修率领六神将掳走了导师伊昂。为了追查伊昂的下落，众人来到了沙漠之绿洲。然而卢克脑海中却响起了阿修的声音，他要求卢克到扎奥遗迹来，否则不保证伊昂的安全。



主线流程

从废工厂出来后，往东北方向的沙漠地带中央前进，就能看到沙漠之绿洲。在这里与街道上的人对话，打听到扎奥遗迹的场所，就可以准备前往那里了。扎奥遗迹在沙漠之绿洲的东边。

Check Point

1. 虽然没有宿屋，但这里花100G喝泉水就能进行全回复。

2. 完成扎奥遗迹的攻略后，缪行动中会增加缪撞击。以此撞击这里椰子树就会掉落“アップルグミ”。

3. 如果在巴奇卡鲁触发了支线任务“ガイの奥义1”，那么在这里的食材店中与老人ギィ对话就能触发支线任务“ガイの奥义2”。获得贵重品“ホド住民名簿”后，被告知下个目标在卡伊兹鲁。顺着故事走向就会经过该地。



扎奥遗迹～卡伊兹鲁军港

（ザオ遗迹）

剧情概要

众人来到了扎奥遗迹。经过与六神将的激斗后成功夺回了伊昂，伊昂也决定跟随众人一起前往阿克泽硫斯。然而在克赛多尼亚，凯遭到辛克的谱术操控，众人不得不赶紧逃离到卡伊兹鲁军港。

主线流程

在扎奥遗迹学会缪撞击后，就能够顺利地攻略迷宫了。BOSS战后利用回复记忆阵直接脱出遗迹，然后前往西北的克赛多尼亚（也可以先回沙漠之绿洲休整一下）。在齐姆拉斯卡侧的宿屋前发生剧情，剧情后前往马鲁库托领事馆与领事对话，就会强制移动到卡伊兹鲁军港。

Check Point

1.扎奥遗迹虽说算是个迷宫，不过构造非常单纯，几乎是一条道路走到底。让缪学会缪撞击之后，击碎岩石就能一路向前了。遗迹中共有9个宝箱，记得全部回收。

2.遗迹最深处要同时面对六神将的辛克与拉尔戈。这两个BOSS的物理攻击非常高，因此推荐将其分散。首先玩家操纵的角色去吸引拉尔戈的注意力，因为拉尔戈速度比较慢，只要玩家彻底注重防御与回避的话，是造不成多大威胁的。其他所有同伴将作战中的攻击对象设置为“狙击使用术的敌人”，就可以形成三人围攻辛克的局面。等到辛克被打倒以后，有了同伴的增援再来集中火力干掉拉尔戈。

3.离开军港后，往东北方向前进就是下一个目的地デオ卡。但是此时最好先去卡伊兹鲁完成支线任务“ガイの奥义3”，与北侧场景左边的NPC对话，就可以学会特技“裂空斩”。另外，如果之前没有完成克拉尔城的支线任务“ソードダンサー1”，现在去就可以轻易干掉它了。

迪奥山脊

（デオ卡）

剧情概要 得知梵已经先行一步，焦急的卢克只想赶快追上师父的脚步。然而被“英雄”二字蒙蔽了双眼的他却渐渐被同伴们所疏远……

主线流程 走到尽头后与莉格雷特战斗，胜利后前往东北方向的阿克泽硫斯。



Check Point

1.迪奥山脊也是没什么岔路，注意用缪撞击大树回收宝箱就行了。其中有两棵大树是魔兽伪装的，撞击后会进入战斗，可以无视掉。两棵大树分别是第一个场景的第二棵，以及路途上所见第二个记忆阵的场景一路向左的岔路切换场景后，宝箱旁边的大树。宝箱一共有6个，其中3个需要撞击大树出现。

2.迪奥山脊没有回复记忆阵，而漫长的路途最后将会面对六神将——“魔弹”莉格雷特。因此前期一定要抑制队伍的消耗，将战术设定为“バランスよく战え”是比较合理的。莉格雷特出招快，攻击力高，因此一定要避免站在她的正面。当她咏唱谱术时，就是攻击她的好机会。另外她的谱术会生成光属性的FOF，正好可以用来变化火或风的FOF技。

3.通过迪奥山脊后的目的地阿克泽硫斯是外壳大地篇的终点，进入街道后将无法再退出。再好好检查下有没有忘记完成的任务以及忘记购买的食材。

矿山之街 阿克泽硫斯～阿克泽硫斯第14坑道

（矿山の街アクゼリュス~アクゼリュス第14坑道）

剧情概要 阿克泽硫斯的情况非常紧急，大家都开始进行救助活动，而卢克则一心想着先找到梵，以超振动来消除瘴气。殊不知，一场悲剧正要降临于此。



主线流程 来到村镇下层，进入充满瘴气的坑道。一路前进来到深处，剧情后全员依次离队，接着找到梵后，一条路通到最深处，剧情后外壳大地篇结束。

Check Point

进入坑道后缇娅会离队，娜塔莉亚会成为回复要员。因此最好在刚进入阿克泽硫斯时的上方民家中与村民对话获得一些回复道具。觉得不保险的话最好去道具店买一些。坑道也是无法再次进入的迷宫，因此一定不要错过每个宝箱。算上阿克泽硫斯一共有9个宝箱。坑道没有什么岔路，一直顺路走就行了。

崩落篇

崩坏阿克泽硫斯～监视者之街 尤利亚城市

（崩坏アクゼリュス～监视者の街 ユリアシティ）

剧情概要 阿克泽硫斯彻底崩坏。在魔界的瘴气之海前，缇娅诉说着难以置信的事实。面对否定一切、逃避现实、甚至是推卸责任的卢克，众人都感到深深的失望。而阿修更是告之他一个残酷的事实：阿修才是七年前被诱拐的“卢克”，而现在的卢克只是他的复制品。

卢克的身体在魔界保持昏睡，意识进入了阿修体内。而阿修将要和杰德等人一起回到外壳大陆，阻止梵的阴谋。

主线流程 与缇娅对话后，正式进入魔界区域。接下来操控塔鲁塔罗斯向西方前进，目的地是监视者之街——尤利亚城市（看着下屏就不会迷路了）。刚刚下船后就会发生卢克与阿修的单挑战，无论结果如何，剧情之后，操纵角色会变为阿修。前往尤利亚城市的会议室与市长对话，选择“移动する”就能回到外壳大地。之后前往ベルケンド港。

Check Point

1.卢克与阿修的单挑战即使失败了也不妨碍故事进展。

2.卢克昏睡的房间，床铺左侧的柜子里有道具，不要忘记拿。另一件道具要等到卢克醒来时才能获得。楼下的桌子上有回复TP的食谱。

3.尤利亚城市的物价非常高，需要完成支线任务“ユリアシティ流通”才能逐渐把价格拉下来。当操作角色换为阿修后可以触发第一步：找到城市西边的NPC交谈，他会向你要3个“アップルグミ”，交给他就算完成第一步了。

贝鲁肯德港～音机关都市 贝鲁肯德

（ベルケンド港～音机关都市 ベルケンド）

剧情概要 为了阻止梵的阴谋，首先要明确了解梵的真正目的。众人向梵经常前往的音机关都市贝鲁肯德出发。在这里大家得知了复制技术的发明者正是杰德，而梵则策划着利用这技术达到某种目的。

主线流程 浮上外壳大陆后，向东出发，在贝鲁肯德港靠岸后，由陆路向西南方向前进来到贝鲁肯德（查看Check Point1）。进入第一音机关研究所，向上切换两个场景后再向右来到レプリカ研究施设，再往上走发生剧情。剧情之后退回前一个房间，在右上角再次找到斯皮诺萨，对话后即可离开这里。在门口发生剧情，众人决定前往ワイヨン镜窟，而凯选择在此刻离队，等待卢克回归。



Check Point

1.在贝鲁肯德港靠岸前，先前往其北边的シェリダン港。虽然现在这里没有任何主线剧情，但却在操纵阿修的这段短时间内，有“ナタリアの奥义1”这个支线任务发生。进入シェリダン港后，靠近左边的集团就能自动触发任务，娜塔莉亚会学习到奥义“ブレイブフィード”。注意这个任务结束后，会强制移动到版图西北方向的ダアト港。一边看看下屏的世界地图，一边返回贝鲁肯德港。

2.贝鲁肯德入口附近有个机关，启动后能够得到一个宝箱。另外该场景右下角有个隐藏通路，进去后能够救助一位掉进洞里的人，获得回复TP的食谱。

3.第一音机关研究所的医务室有两个道具，分别在药棚和病房的抽屉中，不要错过。另外在这之后将前往ワイヨン镜窟，中途没有商店，因此最好先备上3、4个“パライボトル”和“ストーンボトル”以防万一。

瓦伊涌镜窟（ワイヨン镜窟）～监视者之街 尤利亚城市

剧情概要 为了追查梵的目的，众人来到瓦伊涌镜窟调查复制设备，确定梵的目的是要让更多的地区崩落。另一方面，一直昏睡的卢克也终于醒来。经历了太多波折的他，下定决心要改变自己。

主线流程

搭乘塔鲁塔罗斯来到西边的瓦伊涌镜窟，一路进到深处发生剧情调查复制设备。退回来的路上会有一场BOSS战。之后退回入口发生剧情，操控角色变回卢克，场景转移到尤利亚城市。前往会议室与市长对话，然后返回之前卢克昏睡的房间发生剧情获得贵重品“音素学原论”。最后前往会议室右侧的房间，选择“ああ、いいよ”就能移动到アラミス涌水洞。

Check Point

1.瓦伊涌镜窟没有岔路，顺路回收宝箱（一共7个宝箱，现阶段能拿到4个，是装备就留给卢克侧吧）一路向深处前进就行。BOSS战让阿修攻击大个的怪物，设定杰德和娜塔莉亚战术为“同じ敌を狙え”，三人对抗它，然后设定阿妮斯的战术为“分散して战え”，让她负责缠住小水母。敌人的攻击很容易生成水的FOF，可以利用“烈破掌”制造FOF变化技。

2.缇娅的房间下层（获得食谱的地方）有个房间，控制阿修的时候是进不去的，现在操控卢克可以进入。触发支线任务“人物名鉴”的同时记得回收宝箱。另外之前完成“ユリアシティ流通1”的地方会再次出现NPC，交给他5个“ライス”就能完成第2步。

3.在会议室门前发生关于第三谱歌的剧情后，与正下方谱石部屋里的レイラ对话，触发支线任务“ティアの谱歌1”，缇娅能够学会第三谱歌。这个谱歌能够让在场全员回复HP且提升能力，但消耗TP高达48，平时还是设置为不可使用比较好。



阿拉米斯涌水洞

（アラミス涌水洞）

剧情概要

为了确认圣托比那是否真的会崩落，超出尤利亚的预言，卢克与缇娅来到了外壳大地，与久等多时的凯会合。紧接着杰德带来娜塔莉亚与伊昂被软禁在达特的消息，大咏师摩斯准备以娜塔莉亚死在阿克泽硫斯为理由，唆使齐姆拉斯卡发动战争。

主线流程

刚进入阿拉米斯涌水洞就能与凯会合。三人一起闯出洞窟后，杰德也加入队伍。之后一直向东南方向前进，过桥之后进入第四石碑の丘，发生眺望ダアト的剧情，之后就离目的地不远了。

Check Point

阿拉米斯涌水洞没有任何机关谜题，也没有岔路，记得用缪火焰烧掉拦路的树枝就能前进了。章鱼状的敌人会发射石化玉，千万要小心。洞内一共5个宝箱，出口处的回复记忆阵左右还各有1个宝箱，总计7个，记得全部回收。



达特 第四石碑之丘～罗蕾莱教团总本山 达特

（ダアト 第四石碑の丘～ローレライ教団总本山 ダアト）

剧情概要

为了救出伊昂与娜塔莉亚，回避战争，根据阿妮斯打探到的情报，众人决定潜入教会地下的神托之盾骑士团本部救人。

主线流程

从第四石碑之丘东侧出去后立刻就能看到达特。进入后向上走切换场景，阿妮斯会加入队伍。前往教会的礼拜堂与トリトハイム对话能获得贵重品“木札”，之后在图书室能拿到食谱，不要错过。完成整备（支线任务）后，从教会大厅的右边的门进入，一路下去就可以进入神托之盾本部了。

Check Point

1.达特卖的武器“パルチザン”和“シルバーガード”在之后也能得到，不用特地购买。倒是道具比较便宜，可以好好整备一番。达特的第一个场景尽头处左侧藏着一个宝箱，注意搜索。

2.达特有不少支线任务。与第一个场景右上角的厨师对话，回答“する”能得到一个食谱；在宿屋住宿触发支线“超振动特训1”。

神托之盾本部

（神托の盾本部）

剧情概要 成功救出两人之后，众人决定前往马鲁库托帝国面见皮奥尼皇帝，以阻止战争并想办法保住圣托比那。

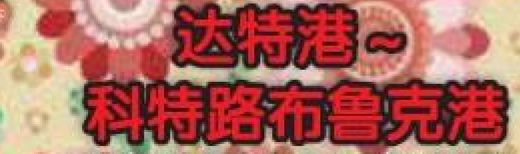
主线流程 迷宫的路线并不复杂，且几乎每个房间都有宝箱，最好是全部进入一遍。将需要用到缪火焰定住的士兵击倒后（查看Check Point1），进入的走廊里左上角的房间关押着伊昂与娜塔莉亚（查看Check Point2），剧情后会自动回到教会门前。接着前往位于西北方向的达特港，准备出航。

Check Point

1.这里的基本攻略要点是利用缪撞击敲响锣鼓，将紧闭的房间中的士兵引出来，趁此机会进入房间中搜查。不过有两个房间需要将特定的士兵击败后再敲锣鼓才能将其余士兵引出。一个是第2层右上角的房间，需要先从左边绕下去，来到第3层右边，利用升降机上去将门口的士兵打倒后，再利用升降机下来敲响锣鼓；另一个是向下切换场景后的第4层，越过左边的栅栏向士兵发射缪火焰，将其定住后再从下方绕过去将其击倒，然后敲响锣鼓。

2.救出伊昂与娜塔莉亚之前，记得先进入走廊正前方的大房间，再从右边的门进入后的修炼场的两个宝箱回收掉。触发救出剧情后，暂时无法回去回收宝箱，不过日后还会再来此处，所以不用担心。最高层的几个宝箱也是同理，现在暂时是拿不到的。

3.神托之盾本部攻略完成后，在阿妮斯加入队伍的场景，与右侧石碑前的人对话，可以触发支线任务“ガイの奥义4”。



达特港～科特路布鲁克港

（ダアト港～ケテルブルク港）

剧情概要 现在要利用阿修留在达特港的塔鲁塔罗斯出航。但在航行过程中出了点问题……

主线流程 前往达特港的港口就能出航了，直接驶入东北边的科特路布鲁克港或是一直向西北行驶触发剧情都行。入港以后准备前往西方的科特路布鲁克。

Check Point

1.能够出航以后，在前往科特路布鲁克港之前，最好先前往贝鲁肯德港与シェリダン港。包括之后的科特路布鲁克港在内，这三个港口都会有整理仓库的迷你游戏，完成后有丰富的报酬。但要注意的是，如果拿了仓库里面的宝箱离开，那么就无法再次进入该仓库，所以要拿就得一次拿完并完成迷你游戏（详细完成步骤参照本辑的“火热秘技”）。另外也可以趁这个自由移动的机会，完成一些之前没有完成的支线任务。

2.科特路布鲁克港左上的民家可以找到“サラダ”的食谱。这个料理除了能解除封印状态外，还能在战斗开始的前30秒提升5%的物理防御力。

银世界 科特路布鲁克

（银世界 ケテルブルク）

剧情概要 为了修理航行途中损坏的塔鲁塔罗斯，众人被迫在科特路布鲁克港停泊。要寻求专业整备士的帮助，杰德带领大家前往科特路布鲁克面见那里的知事。原来科特路布鲁克就是杰德出生的故乡，卢克也在这里得知了杰德创出复制技术的缘由。

主线流程 进入科特路布鲁克后，首先前往知事邸内部房间发生剧情。然后前往酒店，之后再次前往知事邸与ネフリ-对话。第二天塔鲁塔罗斯的修理就完成了。接下来要前往圣托比那西边的ロ-テルロ-桥断口处，上岸后朝东北的テオルの森前进。

Check Point

1.科特路布鲁克的赌场有着强力的武器。对自己的技术有信心的话，可以在这里搏一下。

2.对广场右侧的投雪机使用缪撞击，酒店左侧场景的空地上就会出现宝箱。另外还有1个宝箱在知事邸第一个房间的柜子中。

3.与酒店2楼餐厅的人对话，缇娅会挑战点餐的迷你游戏，完成后能够得到奖励与称号；在テオルの森入口的东南方向的探索点，调查能够触发支线任务“ソードダンサー2”，敌人的攻击模式跟之前没有变化，仍然利用卢克吸引火力，然后让其他同伴远程攻击就行了，如果暂时打不过，在崩落篇结束之前都可以前来挑战。

特奥鲁森林

（テオルの森）



剧情概要

为了前往首都必须穿过特奥鲁森林。就在大家等待先行一步的杰德拿回通行令的期间，森林深处突然传出了惨叫……为了追赶抢在前面的神托之盾，大家决定悄悄穿过森林。



主线流程

正门与北面的出口被大量士兵封锁，不可能通过。只想过关的话，推荐走左下的道路进入左边的场景，来到西北上方的出口处会自动发生剧情，前往グランコクマ。

Check Point

1.到了グランコクマ以后，特奥鲁森林会解除封锁，之后进入可以尽情地自由回收宝箱。不过左边场景有个隐藏通路在闯过森林后再来就不会开放了，所以惟独这个地方要先行搜索。具体方法是利用缪火焰攻击左边场景的第一个猛兽，这样猛兽就会逃到一个洞穴里，接着调查洞穴就会发现隐藏通路。来到高台上有一个宝箱。

2.士兵只能看见自己的正面。转圈的士兵看准时机可以从其背后通过。对于一动不动坚守岗位的士兵，可以通过缪撞击攻击树木，制造声音后将其吸引过来，然后躲在会弹出省略号符号的死角位置，这样就不会被发现，然后趁其没有归位的时候赶紧通过。另外在水上跑动也会引起士兵的注意，要谨慎。

3.走右边场景向上，从东北方向离开森林的话，是无法到达グランコクマ的。但是调查这里的探索点会得到贵重品"万能包丁"，这是取得某食谱的必须物品，因此一定要记得在此调查。

水上帝都 古兰克库玛

（水上の帝都 グランコクマ）

剧情概要

在辛克与拉尔戈的袭击下，凯受了伤，并且众人还被当作可疑人物押送到了首都古兰克库玛。卢克从伊昂处得知，凯被操纵的前提条件是：从心底对卢克抱有强烈的杀意。原来凯的家族正是死在法布雷公爵的手下。但是凯已经决定不再报仇。

主线流程

剧情之后队伍只剩卢克与缇娅两人。切换场景后发生两人的对话剧情，之后前往酒场2楼与杰德对话，然后前往港口与娜塔莉亚对话，接着顺路来到宫殿前方与フリングス对话，强制移动到谒见之间。剧情之后回到初始场景的宿屋，与门口的士兵对话后来到2楼发生剧情。之后选择"はい"的话就能立刻前往圣托比那——但是推荐这里选择"いいえ"。

Check Point

1.凯与阿妮斯加入队伍后，选项选择"いいえ"就能开始自由活动。这里有4个支线任务，不要错过。酒场的主人处可以习得"カレー"的食谱；酒场1楼的仓库处可以玩仓库整理的迷你游戏（参照"火热秘技"）；宫殿大门处向左前进来到作战会议室与ゼーゼマン对话能够触发"古文书解读1"。

2.与酒场2楼奥义会的老人对话可以触发"ガイの奥义5"，接下来前往贝鲁肯德第一个场景与齿轮前的人对话，然后前往科特路布鲁克，与投雪机所在的小公园中雪窑里的人对话，就能完成这个任务。凯会学到奥义"闪空翔裂破"。

3.记得回到特奥鲁森林彻底探索宝箱。加上隐藏通路的宝箱，一共是15个，现阶段能拿到14个。也别忘记去拿东北方向探索点的"万能包丁"。

4.古兰克库玛宫殿有3个宝箱，其中2个要调查皮奥尼的私室柜子共3次，但现在无法进入该房间。还有1个则是调查客人休息室中间的柜子2次。



城砦都市 圣托比那

剧情概要

皮奥尼皇帝委托卢克一行人救助圣托比那的住民，于是一行人急忙赶到圣托比那。但是因为迪斯特忙中添乱，人员还未完全疏散完毕时圣托比那已经开始缓慢崩落。现在要赶往谢利坦寻求音机关职人的帮助。



主线流程 进入基地里发生剧情，离开基地后会有一场BOSS战。战后众人要前往谢利坦港。塔鲁塔罗斯号停泊在断桥处，谢利坦港则在贝鲁肯德港的上方。

Check Point

在与老マクガヴァン对话前先做好回复工作，准备迎接接下来的BOSS战。BOSS非常巨大，弱点是水属性，先躲过它的攻击后再反击就能对其造成硬直。另外记得在武器店里买上5个“メイス”，之后的支线任务会用到。

谢利坦港～职人之街 谢利坦

（シェリダン港～职人の街 シェリダン）

剧情概要 为了寻求飞行的浮游机关，众人来到谢利坦，却得知浮游机关与操纵者都在飞行试验中坠落在梅基奥拉高原。卢克自告奋勇前去救助。

主线流程 谢利坦就在谢利坦港的东北方向。进入谢利坦左上区域后靠近三个老人身边发生剧情。之后前往第一个场景的集会所再次与其对话能获得贵重品“ランチャ-”。之后前往西方向的梅基奥拉高原。

Check Point

1.调查宿屋左房间柜子以及右房间的床铺能够获得道具。在宿屋住宿会触发“超振动特训2”。

2.酒场的桌子上有“うどん”的食谱，可以回复20%的TP，千万不要错过。

3.在谢利坦可以将武器提升一个等级。另外可以在这里将身上的可流动资金全部用来买武器，之后在战争剧情中能够以高价卖出，稳赚不赔。

4.用缪撞击左上场景的跷跷板5次，宝箱会出现在右上场景。

梅基奥拉高原

（メジオラ高原）

～职人之街 谢利坦

剧情概要 与时间赛跑之后，成功救出了操纵者ギンジ。获得飞船阿尔比奥鲁后，众人成功救出了困在圣托比那的人。之后圣托比那崩落至魔界。

主线流程 进入高原后，要分为两队行动。卢克队先走到自己可行动范围的左上部分击败BOSS，然后别动队来到自己可行动范围的左边部分发生剧情。以上步骤在12分钟内完成，则ギンジ生存；反之则死亡。之后回到谢利坦，前往左上场景的飞船工场附近就会发生大串剧情，剧情完毕后强制移动到魔界。

Check Point

1.分队时记得将杰德和缇娅分在卢克队中，BOSS的弱点是火属性，有杰德会好打很多。

2.梅基奥拉高原共有5个宝箱。卢克队可以回收其中3个：首先一直前进，在经过的第二个路口右转，然后贴着左边走，左转后很快就能看到第一个宝箱。立刻原路返回至一开始的第一个路口，向上前进，贴着右边走能看到第二个宝箱。继续向上来到左右岔路（左路的特征是分出了两条小道），先往右边转，贴着右边，遇弯就转，在尽头能够回收第三个宝箱。回到之前的左右岔路，转左后一直贴着左边走，在尽头处就是BOSS战。别动队的回收路线为：向上遇到的第一个路口左转，里面有一个宝箱。退回之后在第二个路口立刻贴着左边走，不久就能看到第二个宝箱。再次原路返回，向上再次贴着左边走，到尽头就会触发剧情了。

计时在开启菜单和表情聊天时会停止，但是在战斗中不会停止，因此一定要尽量避免杂兵战。如果在轮到别动队行动时还有2分钟以上，就来得及回收宝箱了。

监视者之街 尤利亚城市～修雷之丘

（シュレ-の丘）

剧情概要 由于圣托比那崩落，市长终于开始重视问题的严重性。为了不让圣托比那被吞没，先要激活生命之树，由于必须让第七音谱术士来操作，因此卢克一行人前往地下设置有通行之环的修雷之丘。卢克与缇娅协力激活了生命之树，却得知恩格布也有崩落的危险，众人赶紧回到了外壳大地，但是……



主线流程 首先驾驶阿尔比奥鲁前往西边的尤利亚城市。休整完毕后前往会议室，剧情后飞往东边的修雷之丘。攻略迷宫之后，前往尤利亚城市东北方向，通过生命之树传送回到外壳大地。

迷宫解说 第一个场景需要用缪火焰攻击3个红色谱石，这样正面的入口才会显现出来（这个场景有2个宝箱）。顺路向前来到通行之环处发生剧情，此时前方的三岔路口只有左边的能够通行。接下来的工作是收集音素：红色音素用缪火焰攻击可以得到，黄色音素用缪撞击可以得到，绿色音素碰到就可以得到，而蓝色音素则要打到带有蓝色光球的敌人才能得到。在之后有楼梯的场景的下方正中央调查有排列着光球的五线谱，然后将音素从左到右排列起来就能出现道路，顺序为红、绿、蓝。在道路尽头破坏封印装置，通行之环处右边的道路就开通了。

进入右边的道路后，按照之前的方法收集四种音素各1个（红色音素旁的楼梯背后有宝箱，不要错过），然后在收集绿色音素的地方先左转回收宝箱，再走右边可以看到楼梯场景。先往上走将右边的偏光机往下拉3格，左边的偏光机往下拉3格后往右拉3格，使光线能够穿过透镜，照出五线谱。调查后按红、黄、蓝、绿的顺序摆放音素，接着破坏封印装置，通行之环处中间的道路就开通了。

进入中间的道路后，会看到又一个三岔路（中间道路的蓝色障碍物后藏有一个宝箱），这里注意走左边以后楼梯之下藏着一个绿色的音素，这是必须要获得的。之后探索所有的房间收集音素（红色2个，其余各1个）与宝箱，来到楼梯场景。这里有3个透镜，利用缪撞击将最下方的透镜逆时针转一次，将最上方的透镜转两圈，然后排列音素，破坏封印。接着靠近通行之环正面就会发生剧情了。

Check Point

“ユリアシティ流通3”是该系列任务最后一步，交给男子5个“メイス”就行。与同一场景右侧的商人对话可以触发“ルークの奥义2”，要求支付40000G，这个要等到日后能够进入卢克家中，向母亲拿到钱时才能完成。

战争剧情

剧情概要 战争已经爆发。为了阻止战争，众人分两头行动。杰德班前去查看恩格布的状况，娜塔莉亚班前往卡伊兹鲁阻止战争。

主线流程 这里要选择卢克参加的队伍。完成一边的剧情后就要操控另一边行动，仅仅是先后顺序不同。杰德班先前往ローズ夫人的家对话，之后穿越战场前往ローテルロー桥。过桥后前往克赛多尼亚。娜塔莉亚班剧情后同样穿越战场前往ローテルロー桥。过桥后前往克赛多尼亚。

Check Point

1.建议卢克加入战力稍弱的队伍，并且把缇娅和娜塔莉亚分开，保证回复能力。恩格布因为战争，物品的价格比较高，最好不要在这里补充道具。

2.大地图会变为战场，无法存档。在战场上与敌人战斗的次数越少，之后到达克赛多尼亚后拿到的道具就越好。最好是以0～1遇敌为目标。渡过ローテルロー桥之后出现的正常敌人不在计数范围内。娜塔莉亚班特别要注意的是，第三次野营后将会出现移动速度极快的神托之盾士兵，被发现了就直线逃跑。

流通据点 克赛多尼亚～沙漠之绿洲

剧情概要 在克赛多尼亚合流后，从大咏师摩斯口中听到娜塔莉亚并非王家真正公主的传闻。此刻传来了克赛多尼亚即将崩落的消息，为了防止损伤出现，众人要先前往扎奥遗迹操作通行之环让克赛多尼亚与战场缓慢降落到魔界。



主线流程 前往酒场区域发生剧情，之后进入酒场与堵在门前的男子对话发生剧情，选项随意选择即可。前往齐姆拉斯卡侧出口发生剧情，然后前往阿斯塔的家与阿斯塔对话。之后前往沙漠绿洲，与右侧的阿修对话。接下来就要前往扎奥遗迹。

Check Point

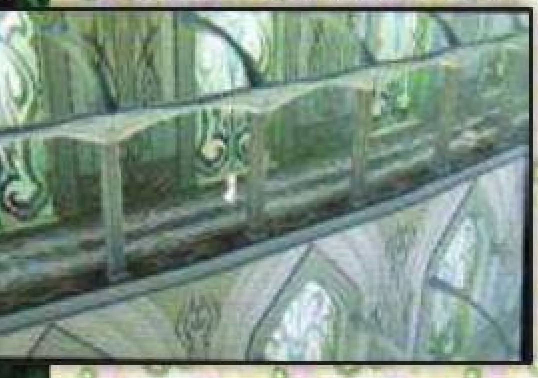
克赛多尼亚现在的物价极高，如果之前屯了武器，就在这里一次性卖掉吧，几乎能赚进100%的利润。



扎奥遗迹

剧情概要 众人前往扎奥遗迹深处，操作通行之环，使得两地安全降下至魔界。然而缇娅的身体似乎出现了些许不适。

主线流程 扎奥遗迹前面的路线与宝箱都没有变化。来到上次与六神将交手的地方，展开BOSS战后继续前进。之后几乎是一本道，注意回收宝箱前进。深处发生剧情后，利用传送记忆阵脱出迷宫。



Check Point

1.BOSS的攻击范围很广，利用自由移动也很难躲开，且不容易硬直。这里最好派出三名远程攻击阵容，玩家操控卢克贴住BOSS，贯彻防御后反击的战术。普通攻击时注意确认，如果BOSS是霸体状态，就不要接特技，赶快继续防御。BOSS的跳跃攻击会造成防御崩坏，必须要用会心防御才行。

2.通行之环左侧有个宝箱，触发剧情后不要忘记回收。

流通据点 克赛多尼亚



剧情概要 生命之树出现了暴走状况，通行之环正逐渐消失。为了不让大地被吞没，众人决定前往达特请求伊昂的帮助，查找尤利亚的预言寻找对策。

主线流程 进入克赛多尼亚发生剧情，接着搭乘阿尔比奥鲁在魔界上空盘旋一段时间后发生剧情。接着前往外壳大地的达特。

Check Point

1.获得阿尔比奥鲁后，有大量的支线剧情等待完成。与之前拿走缇娅吊坠的车夫在同一个地方对话，可以得知吊坠被卖给古兰克库玛的ライズ。之后前往古兰克库玛，可以在集合商店找到他，花100000G购买回来，完成这一支线任务。

2.去阿拉米斯涌水洞，在入口靠近狗之后会触发“コーラル城の肖像画”任务。进入洞窟后立刻左转出去，然后以缪火焰烧掉树枝。作为报酬会得到贵重品“王の肖像画”，用来打开克拉尔城大厅顶上王座附近的隐藏房间。进去后拿到“镇魂の音盘”。

罗蕾莱教团总本山 达特～光之王都 巴奇卡鲁



剧情概要 尤利亚的预言也没有提到生命之树暴走的情况。众人也在人质的威胁下，被摩斯和迪斯特抓到了巴奇卡鲁。在阿修与市民的帮助下，众人成功逃脱，并前往伊涅斯塔湿原。

主线流程 进入达特来到教会门口，剧情后进入大厅右转，利用谱阵传送到新的区域，一直向右来到伊昂的房间。剧情之后回到达特入口，强制移动到巴奇卡鲁的娜塔莉亚房间。与娜塔莉亚对话，之后前往揭见之间，剧情之后一路逃离王都，并前往西南方向的伊涅斯塔湿原。

伊涅斯塔湿原

（イニスタ湿原）





剧情概要 穿越伊涅斯塔湿原的时候，众人见到了传说中的魔兽。三十六计走为上。

主线流程 出口在西侧，一直向西边进发，过了第二座桥，看到回复记忆阵的时候就不远了。路途中会遇到无限复活的怪物“ヘビモス”，不仅异常难缠，就算击倒也没有好处。一旦进入战斗就逃跑吧。离开湿原后前往贝鲁肯德。

Check Point

湿原一共有8个宝箱。另外使用驱散敌人的圣气瓶可以让ヘビモス逃走。

音机关都市 贝鲁肯德~职人之街 谢利坦

剧情概要 因为意想不到的误会而见到了梵。梵的目的是要彻底消灭罗蕾莱，摆脱预言的束缚，为此还要制作一个星球和全人类的复制品。为了阻止生命之树暴走，现在需要借助伊昂的力量。在达特受到阿丽艾塔的袭击，凯终于想起了自己患上女性恐惧症的原因，是因为自己的姐姐在面前被杀死，受到了精神创伤。现在众人的目的是前往塔塔尔溪谷测定地核的振动周波数，为消除生命之树暴走而做准备。

主线流程 来到贝鲁肯德的研究所门前发生剧情。之后离开研究所，回到宿屋与阿修对话。第二天在宿屋与杰德对话，然后前往研究所梵的房间前发生剧情。接着来到贝鲁肯德知事的房间，剧情后选择“はい”直接移动到达特。

来到达特后靠近教会会移动到伊昂的房间，剧情之后来到达特的入口处再次发生剧情，接着前往礼拜室与凯对话。剧情后选择“はい”直接移动到谢利坦。在谢利坦的集会所前与老婆婆对话，然后进入集会所。剧情后准备前往塔塔尔溪谷。

Check Point

1.协助解析禁书的剧情完成后，在贝鲁肯特研究所的梵的房间里，书架上能够获得“たまご盖饭”的食谱。

2.再次能够搭乘阿尔比奥鲁后，科特路布鲁克的皮奥尼家与古兰克库玛的皮奥尼房间都能够进入了。两边都有贵重的道具，一定要记得去拿。

3.进入达特之后，在宿屋住宿会触发“超振动特训3”。

塔塔尔溪谷



剧情概要 塔塔尔溪谷深处果然也有通行之环。在完成测定周波数的同时，也做好了大陆降下的事前准备。



主线流程 阿尔比奥鲁在塔塔尔溪谷所在的大陆板块西南方向的浅滩上可以靠岸。前往溪谷深处解开封印后，利用传送记忆阵脱出。然后回到谢利坦。

迷宫解说 白天的塔塔尔溪谷跟夜晚不同，宝箱全部重置，最好看做一个新迷宫。顺路来到第三个场景处，在一个可以大幅度左转的岔路口，用缪撞击背景的岩石，可以打开一条隐藏通路，里面可以学到缪的新能力“缪翼”（查看Check Point1）。返回原路后进入第四个场景可以看到回复记忆阵。记忆阵旁边的树利用缪撞击会出现宝箱，左上角与右上角两棵树则要用缪翼才能获得宝箱。再往前走一点就是BOSS战，战后打开封印进入内部。

进入内部后，先回收左下岔路的宝箱，然后直线前进。进入安放着一个音叉的房间，用缪撞击音叉中间的按钮，点亮左右两个光球，就能打开前面的门。来到通行之环处，前往右上的道路，将会来到安放3个音叉的房间，这里将左右的音叉每个撞击一次就能开门了。穿过下一个房间（记得回收宝箱一个），来到安放一个音叉的房间，撞击音叉就能停住风，解除封印（查看Check Point3）。之后回到通行之环处就完成攻略了。

Check Point

1.进入隐藏通路后，走到尽头学到缪翼。之后利用缪翼打开两个机关，可以分别进入两个房间回收宝箱。

2.BOSS弱点是暗属性，耐性为风和光，招式大部分可以用自由移动躲开。用卢克去吸引注意力，然后让同伴输出吧。

3.停止风的场景右下有一个宝箱。要取得这个宝箱，需要同时让该场景以及左边场景刮风。该场景只要撞击音叉就能起风，而左边场景共有3层5个音叉，将上层与下层的4个音叉各撞击一次，中层的无视就能起风了。然后再返回之前的场景，在右下角可以调查的地方使用缪翼，就会随风飘过去，获得宝箱。

4.BOSS战后前往游戏开始卢克和缇娅被传送到的花田处，可以获得“ケーキ”的食谱。

职人之街 谢利坦~水上帝都 古兰克库玛

剧情概要 卢克提议让两国缔结和平协议，共同面对大陆下降这一重大事件。齐姆拉斯卡国王与娜塔莉亚父女相认，答应了缔盟。签字仪式的场所选在尤利亚城市，现在需要找迪斯特拿回阿尔贝鲁特的飞行谱石。



主线流程 进入谢利坦的集会所，之后回到外面发生剧情，再与右边了望台的娜塔莉亚对话，然后住宿一晚发生剧情，之后就要前往巴奇卡鲁了。来到巴奇卡鲁王城外发生剧情，之后从王城大厅左边的门一直走到“インゴベルトの私室”，进入后发生剧情，然后回到巴奇卡鲁广场中央的宿屋住宿一晚。剧情之后准备前往古兰克库玛。来到古兰克库玛后进入揭见之间，之后准备前往达特。

Check Point

1.在谢利坦住宿会触发支线“超振动特训4”。

2.说服齐姆拉斯卡的国王后，可以进入卢克的家。趁此时机找到母亲对话，进展“ルークの奥义2”。



罗蕾莱教团总本山 达特～监视者之街 尤利亚城市



剧情概要 成功夺回飞行谱石，两国也在尤利亚城市签订了和平条约。

主线流程 来到达特教会门前发生剧情，之后从教会门前右侧的通道进入神托之盾本部。来到之前软禁伊昂的房间，然后直达深处的修炼场，在最底层与ライナ-对话，获得“飞行谱石”。之后前往克赛多尼亚，到阿斯塔家中与阿斯塔对话，剧情之后前往尤利亚城市，进入后发生和平条约签署情节。之后前往会议室与市长对话，然后前往谢利坦。

Check Point

1.神托之盾本部之前有四个无法得到的宝箱，现在可以利用缪翼拿取。乘坐最下层右侧的升降机来到最高层，很快就能找到梯子，升上去就行了。

2.进入尤利亚城市之后，可以完成“ルークの奥义2”，卢克习得“雷神剑”。

职人之街 谢利坦～音机关都市 贝鲁肯德

剧情概要 为了中和地核振动，要用改造后的塔鲁塔罗斯突入地核。此时梵与莉格雷特率领神托之盾前来阻碍众人。在住民们牺牲生命的阻止下，众人成功逃离。击败了潜入塔鲁塔罗斯的辛克，知道了他与伊昂一样是前任导师“伊昂”的复制人。辛克自决后，众人成功中和了地核振动，此时罗蕾莱借助缇娅的身体出现，缇娅晕了过去。在贝鲁肯德接受检查后，得知再继续进行大陆降下工作的话，缇娅的生命就会有危险。

主线流程 进入谢利坦的集会所，做好准备后与イエモン对话，选择“ああ、出发する”后离开集会所就会发生剧情。从北面离开谢利坦，前往谢利坦港。剧情之后进入与辛克的BOSS战。战后要玩一个迷你游戏，根据缇娅的指示利用缪火焰推动光球，限时1分钟，顺序为上6次→右下2次→下4次→左上3次→上2次→右下2次→下1次。接下来前往贝鲁肯德，进入知事邸后发生剧情，之后与缇娅对话，然后前往“レプリカ研究设施”正对面的房间，剧情后前往梅基奥拉高原。

Check Point

1.进入谢利坦后，首先前往武器防具店，将装备彻底提升一个等级。要买的道具和食材也尽早准备好，等到与イエモン对话后，街上的设施就无法使用了。

2.攻击辛克的最好时机是在他使用“卧龙空破”之后。另外此战他会使用范围巨大的秘奥义，要尽可能避开。

梅基奥拉高原

剧情概要 虽然知道缇娅的病因是吸入了生命之树中大量被瘴气污染的第七音素，但大家现在不能止步不前。顺利完成了梅基奥拉高原的通行之环操作后，追赶又来偷听的斯皮诺萨来到贝鲁肯德。

主线流程 这次进入梅基奥拉高原的入口跟上次不一样，要通过大陆东南方向细细的海路进入。突破遗迹，完成通行之环的操作后，离开遗迹会发生剧情，前往贝鲁肯德。

迷宫解说 遗迹1的内部有BOSS看守。虽然可以强行将其击败并突破，但考虑到消耗与回收宝箱，还是选择将其削弱的战法。除了遗迹1以外，梅基奥拉高原另外还有4个小遗迹，分别位于版图的东北、正北、正西与西南方向，除了正西外入口旁都有记忆阵作为参考。4个小遗迹内各有一个装置，启动后会封住BOSS的一种属性攻击。但要注意的是，能够封印的遗迹只有2个，攻略以封印正北和东北的两个为指引。首先从入口往北方走一点点就能看到遗迹1的入口，进入后调查最里面，得知必须要破坏机器人，拿到动力机关才能继续下去。

回到高原，往正北方向前进，在某条难以发现的西向小路里就有遗迹入口2。进入之后可以看到4个箱子横向排列，从左到右命名为ABCD。解谜顺序为缪火焰点燃A和D→A向上5→点燃B→B向左5→点燃C→C向左4，然后向右2→D向上3。

回到高原入口处，向正西前进，到尽头马上就能看到北边的遗迹入口4。进入之后可以看到4个箱子，依旧从左到右命名为ABCD。这个谜题需要缪撞击来推动箱子，解谜顺序为A向上3→B向左4→C向上1，再向右1→D向下3。

完成两处封印后就可以回到遗迹1，击败BOSS，一路前进来到通行之环处发生剧情。



Check Point

1.虽然不能启动所有的遗迹装置，但考虑到回收宝箱，还是有必要走遍地图的。特别是正西的遗迹4内，在中央的扇风机旁边使用缪翼还能额外获得左右2个宝箱。加上这2个宝箱，高原一共有11个宝箱。

2.BOSS封印了两种法术后会好对付很多。弱点是水和风，用对应的招式攻击就行了，还有注意不要错过FOF技的运用。

音机关都市 贝鲁肯德～罗蕾莱教团总本山 达特

剧情概要 大家尝试相信斯皮诺萨想赎罪的心情，让他研究中和瘴气的方法来救助缇娅。据说有一个通行之环在达特的教会附近，众人连忙赶去。

主线流程 进入贝鲁肯德后发生剧情，之后前往达特。进入教会大厅后右转来到传送阵场景，进入迷宫。穿过迷宫后来到ザレっホ火山。

迷宫解说 该迷宫只有1个宝箱，而且必须在有缪翼能力的前提下才能获得。以下为回收宝箱的路线：首先由楼梯前往2楼，进入左边的门来到大厅上方（这里走进右侧上方的门就可以直达目的地火山），然后从左侧上方的门进入，穿过直线走道，然后进入右下方的门，接着进入左下方的门，再次穿过直线走道，进入左下的门，穿过一个L字的走道，然后从左上的门进入，最后一直顺着路走，就能来到中间有个凹洞的场景。在凹洞处使用缪翼，就能落到宝箱的所在地。之后顺着楼梯往下走就能从落穴回到2楼的右下角了。

Check Point

迷路也不要担心，遇到教会的人与其对话，就能回到教会的传送阵处。



剧情概要 根据摩斯的指引，众人传送到扎勒霍火山。阿妮斯似乎知道些这里的隐情……好在最终顺利完成了操作。先一旦返回贝鲁肯德去检查斯皮诺萨的研究进展。

主线流程 进入火山内部的通行之环处，完成操作。脱出火山后返回贝鲁肯德。

Check Point

这个迷宫的要点是用缪火焰攻击烛台来制造道路。如果遇到火焰够不到烛台的情况，就要打倒一种石头兵，将它作为垫脚台。石头兵成为垫脚台后，再用缪火焰攻击它则会复活。注意某上下两层场景的烛台需要将两个石头兵重叠起来。后面移动的烛台现在是打不中的，不用管。

音机关都市 贝鲁肯德～银世界 科特路布鲁克

剧情概要 找到了隔离瘴气的方案，在瓦伊浦镜窟也确认了梵的目的。众人即将前往最后通行之环所在的罗尼路雪山，而六神将也将在那里与他们一战。

主线流程 首先前往贝鲁肯德研究所，医务室正对着的房间发生剧情。之后前往宿屋住宿发生剧情。随后前往瓦伊涌镜窟的复制设备前发生剧情，之后移动到谢利坦。进入集会所，剧情后前往科特路布鲁克的知事邸与知事涅弗莉对话，然后进入酒店发生剧情。接下来就要前往西边的罗尼路雪山了。

Check Point

1.雪山上会有恶战，最好在科特路布鲁克将全员的装备提升一个等级，并买好回复道具。

2.与酒店1楼带红色头带的男性对话可以触发支线“ルークの奥义3”。回去找母亲拿到钱后交给他，卢克可以学到奥义“岩斩灭碎阵”。

罗尼路雪山

（ロニール雪山）

～银世界 科特路布鲁克

剧情概要 来到罗尼路雪山的卢克一行人，与莉格雷特、拉尔戈和阿丽艾塔决出了胜负。然而操作完通行之环后，杰德却发现被梵反将了一军，中和振动的塔鲁塔罗斯被破坏了。如果不赶快阻止梵的话，大陆就会加速崩落。阿修身受重伤无法同行，将打倒梵的重任托付给了卢克。

主线流程 完成雪山的通行之环操作，回到科特路布鲁克，前往酒店的柜台后发生剧情。之后前往科特路布鲁克港出航就能前往アブソーブゲート。

迷宫解说 雪山迷宫的难点在于宝箱回收。首先第一个场景有4个宝箱，其中2个藏在入口往左看的第一棵树上，以及最上方的一棵树上，需要使用缪撞击才能获得。向上进入第二个场景有2个宝箱，左边斜坡上的宝箱要在最左边开始下滑，然后拉住左方向连打A键才有可能获得。第三个场景一共4个宝箱，不过现在可以只拿2个，第1个在入口朝上的雪堆处，用缪火焰融化雪堆就可获得。第四个场景有2个宝箱，其中1个是入口处向右直行，用缪火焰融化大雪堆后获得。第五个场景只有1个宝箱藏在杂兵背后的右侧阴影里，但是会有一场艰苦的BOSS战（查看Check Point1）。之后就可以进入封印遗迹了。之后就是一本道，启动通行之环后往下可以通过记忆阵直接脱出（查看Check Point2）。

Check Point

1.同时面对莉格雷特、拉尔戈和阿丽艾塔的BOSS战。这里推荐采用个个击破的战术。首要的目标是援护能力超强的莉格雷特，她在远离战线的时候会咏唱谱术，这就是进攻的机会。击破莉格雷特后就集火阿丽艾塔，利用自由移动闪避谱术的话就没什么大问题。最后对付拉尔戈，跟以前一样采用诱敌之术，让同伴以谱术起手再去攻击就行了。

2.虽说可以直接脱出，但不推荐这样做。因为这里还有几个宝箱可以回收。首先无视记忆阵向左，在三岔路口拿到宝箱后向左下走会来到之前的第三个场景上方，接着一直直走到尽头会有一个宝箱，在这里使用缪火焰融掉雪堆会出现新的道路。注意，这里进去后的敌人等级都在50以上，非常难缠，千万不要硬拼，进入交战后直接逃跑，有圣气瓶的话则最好不过。首先是在右上方第一个平台利用缪翼可以回收两个宝箱，然后在左下方崩塌成的阶梯处，沿着右边走可以拿到一把剑。之后按原路返回第三个场景上方，用缪火焰融化掉中途的大堆积雪，滑下来以后就能按原路离开雪山了。

吸收之门

（アブソーブゲート）

剧情概要 对于卢克的到来，梵非常愤怒，誓要将其一行人消灭。但最终不敌众人合力，于是选择了坠崖自尽。但是卢克的超振动却不足以使所有外壳大地一起降下，关键时刻，阿修一起与卢克进行了超振动共鸣，终于让外壳大地成功降落。将胜利的消息传遍世界吧。

主线流程 吸收之门在大地图的正北方。来到迷宫的最深处，击败梵，崩落篇结束。

迷宫解说 看到中央的五线谱后，首先前往周边的四条路线回收音符。中途断开的道路可以用缪火焰射击烛台来连接上。三个音素集齐后，回到五线谱处解开封印进行传送。

接下来的路线虽然看起来很复杂，但是因为有红色和紫色火焰挡道，实际上只有一条路可以走，只是在方形路线的区域部分，务求将每个角落都走遍，回收宝箱（四个场景一共四个宝箱）。其中最左下的门虽然实际上不用去，但将其中的怪物打倒后红色火焰就会消失，有利于之后回收宝箱，所以请务必光顾。一路来到最底层的传送点，往下层进行传送。

接下来会发生剧情，我方队伍被拆散成3组2人队伍。基本的前进方式是踩上发光的圆阵，不断切换队伍相互解除机关，最终在下层会合。这里的行动顺序如下：

①卢克组一路向下，点燃三个烛台（包括不在自己道路上那两个），在最下层用缪撞击音叉，打开门后进入传送点来到下层，往前走到第二个岔路口，往左点燃烛台，往右用缪撞击音叉，然后返回本层的光阵，切换到凯组。②凯组顺路前进来到传送房间，回收右边的一个宝箱后，由左边进入下一个场景。回收左边的宝箱后，进入左下的门来到第二个传送房间。走右下方向的路线可以回收一个宝箱，然后前往下个场景，击倒敌人让它变成石块，从第一个空隙推下去，然后踩住光阵，切换到杰德组。③杰德组先回收右边的宝箱，然后来到传送房间，回收左侧宝箱后直接从门进入下个场景。这个场景的第一个门不要进，将最左侧的敌人击倒变成石块后推下去，然后走右边回收一个宝箱，再从卢克开启的门进入传送房间。这个传送房间有两个宝箱可以回收，因此每个传送点都去踩一脚，最终从最下层进门。将面前的石块从空隙处推下去，回收两个宝箱后，踩住光阵，切换到卢克组。④卢克组回收右侧的宝箱后，用缪撞击破坏左侧的石块。然后传送到下一层，走右侧撞击音叉，然后回到左侧破坏石块，踩光阵切换到凯组。⑤凯组再次击倒敌人，将石块从右边第二个空隙推下去，再次切换为卢克组。⑥卢克组撞击左侧的音叉，切换到凯组。⑦凯组顺路走到尽头自动切换到杰德组。⑧杰德组顺路前进后与凯组会合，击倒面前的敌人，消除紫色火焰后自动切换到卢克组。⑨卢克组上前合流。

此后进行传送就会直接跟梵决战，回收宝箱与整理装备最好现在就完成，存档之后就可以踏上传送点了（查看Check Point2、3）。



Check Point

1.被分散成3个小队的时候，尽量少用大范围大消耗的回复谱术。要以节约为根本，不然之后决战时药品不够就得不偿失了。玩家自身操控近战角色，让远程角色多用攻击型谱术，以快速解决战斗为目的。实力不足的话，逃跑也是一种战术。

2.消除紫色火焰后记得之前还有宝箱没有回收。按照卢克的行动路线原路返回，收集音素先开启右上的五线谱，再开启左上的五线谱。中央五线谱传送的第一个场景路线右侧还有个没开的宝箱，不要放过。

3.攻略梵的战术是在他的通常攻击范围外使用自由移动，这样他八成会使用"光龙枪"或是咏唱谱术来攻击。前者发动慢硬直大而且非常好躲，是反击的好机会；后者在咏唱中和咏唱后都没有防备。



光之王都 巴奇卡鲁～罗蕾莱教团总本山 达特

剧情概要 平静的日子持续了一个月，却得知惑星风暴最近开始活性化，卢克决定离开家去寻找同伴。



主线流程 首先前往应接室与父亲对话，离开家里时得到贵重品"仲間からの手紙"，前往港口乘船。在船上读了3个人的来信后，来到谢利坦港。前往谢利坦的集会所，得到阿尔比奥鲁。瞬移到尤利亚城市，前往缇娅房间的花园，让缇娅加入。接着前往达特的教会，阿妮斯加入，再前往伊昂的房间，剧情后凯加入。前往崩坏圣托比那，靠近老マクガヴァン发生剧情，然后前往修雷之丘的通行之环处，剧情后前往崩坏圣托比那，杰德加入，强制进入古兰克库玛。之后进入谒见之间，剧情后前往巴奇卡鲁，在王城门前娜塔莉亚加入（查看Check Point3）。剧情后前往达特（查看Check Point4），再次剧情后前往教会的右侧传送阵处，接着前往教会的右侧内部传送阵前发生剧情。之后前往西方的扎勒霍火山。

Check Point

1.阿尔比奥鲁搭乘状态下，打开大地图，按START键可以瞬移到目的地，非常方便。

2.崩坏圣托比那宿屋的床上有解除毒、麻痹与封印的食谱，不要错过。

3.娜塔莉亚加入后，满足了许多支线任务的触发时机。比较重要的有“ガイの宝剑2”和“古文书解读2～4”。前往卢克家的玄关与ペール对话可以完成前者；后者则相当麻烦，要走很多地方，但是最终回报也高，所以千万不要错过。“古文书解读2～4”的完成顺序如下：首先前往崩坏圣托比那与老マクガヴァン对话。接着前往克赛多尼亚马鲁库托侧的宿屋，调查2楼中央房间的抽屉。然后前往科特路布鲁克，在铜像处触发剧情，然后来到公园的铜像处调查铜像背后。接下来前往谢利坦的上方场景发生剧情，至此杰德习得上级谱术“アブソリュート”。接下来前往贝鲁肯德的レプリカ研究设施，调查右侧地面上的石头。然后前往卡伊兹鲁军港发生剧情，这就是目前能够完成的部分。

4.第二次进入达特后阿妮斯就会离队，记得先将她身上的重要装备除下。

扎勒霍火山～罗蕾莱教团总本山 达特

剧情概要 梵与六神将还活着，并且将第七音素集合体罗蕾莱囚禁了起来，瘴气再次出现，阿妮斯突然背叛并抓走了伊昂。为了不让伊昂因为阅读惑星预言而丧生，众人赶紧前往扎勒霍火山。然而却还是来晚了一步……



主线流程 进入火山，击败BOSS后向前走发生剧情。接着前往教会的礼拜堂与阿妮斯对话。下一个目的地是贝鲁肯德。





Check Point

1.由于入口不同，扎勒霍火山可以看成一个新迷宫。基本上所有的岔路都是切换场景后回收宝箱的，正确的路可以一直走到底。这里需要注意的是有些道路会被熔岩浸没，注意行走的时机。BOSS吐火球攻击玩家的场景，一路上不停步就不会中弹。BOSS的弱点是水，让杰德连发上级水属性谱术，然后近战角色多多防御，找准机会用水属性FOF技打。

2.完成扎勒霍火山攻略后，立刻前往科特路布鲁克，在酒店左侧的场景中央处发生剧情，之后自动来到扎勒霍火山。前往之前BOSS吐火球的场景，来到最左侧会出现新的道路，进入后会学到强化版缪火焰。之后利用缪火焰可以在右侧做成道路回收1个宝箱+一把火属性剑。左侧做成道路后，顺路来到之前3个移动烛台的地方，用一发火焰贯穿过去，可以回收1个宝箱。另外在完成“ナタリアの奥义1”的前提下前往达特港，可以学到娜塔莉亚的新奥义。

音机关都市 贝鲁肯德～监视者之街 尤利亚城市

剧情概要 伊昂死亡之前留给了卢克一个预言，且带走了缇娅体内的瘴气。现在依靠着这个预言，众人来到贝鲁肯德寻找驱散瘴气的线索。从阿修口中得知了罗蕾莱钥匙的真相，摩斯也变成了怪物组建了新生罗蕾莱教团，开始肆意传颂预言。

主线流程 进入贝鲁肯德发生剧情，前往研究所医疗室对面的房间找到斯皮诺萨，然后前往罗尼路雪山往通行之环处发生剧情（查看Check Point）。之后前往巴奇卡鲁的港口发生剧情，接着前往王城，剧情后前往克赛多尼亚，在阿斯塔家前与家中发生剧情，之后与宿屋前的阿妮斯和娜塔莉亚对话。接下来前往尤利亚城市发生剧情，之后前往费雷斯岛废墟群。

Check Point

有了强化缪火焰之后，可以去到之前雪山到不了的部分。首先来到之前拔出冰之剑的场景，走左上角进入有12个烛台的场景，先将中间直线格子的烛台拉到地板上有标记的地方，然后从上到下将烛台布置成“/”、“\”、“/”的排列方式。完成后回到拔剑的场景，利用缪翼进入右上角的道路，一路点燃烛台开门前进，在倒数第二个场景需要用火焰射向反射石一次点燃两个烛台。进入最后一个场景后，将尽头的反射石推到地板上有标记的地方。此时原路返回至通行之环后记忆阵的后一个场景，走左上方的道路利用缪撞击打开入口，再次进入12烛台房间。先前往下方道路将反射石推到标记处，再前往上方道路站在标记处，利用十字键慢慢调整方向，对准左下角发射缪火焰，让火焰通过2次反射一次性点燃12个烛台，这样上方的门就会打开。回到之前摆放烛台的路线，进入上方的门到达罗尼路雪山北区域。调查前方的探索点就能得到贵重品“炼成飞诺石”。今后阿尔比奥鲁得到强化，能够在大多数地形着陆，且满速度时能够穿破雷暴之类的阻碍了。

费雷斯岛废墟群

（フェレス岛废墟群）

剧情概要 检测到海上有移动物体在异常消耗大量的第七音素，众人前往查看。原来梵将复制出的费雷斯岛的废墟当成据点，现在摩斯则在这里大量制造复制人，并在六神将的协助下将战争中毁灭的凯的故乡——霍德也复制了出来，浮游在空中。

主线流程 费雷斯岛废墟群会以缓慢的速度在尤利亚城市周边漂流，在上空多多盘旋一定会找到。穿过迷宫来到一栋大房子前会遇到阿丽艾塔发生剧情，之后进入房间，再次发生剧情，然后离开迷宫，驾驶阿尔比奥鲁前往新生的霍德。霍德在尤利亚城市的东边，靠近后会发生剧情，之后前往古兰克库玛。

迷宫解说 首先入口处回收宝箱后右转，切换场景进入右侧的房间后门会锁上，全灭房间内的敌人后锁才会解除。一直顺着楼梯上北边的屋顶，从右边降下用缪火焰攻击把手可以回收一个宝箱。回到屋顶走左边，调查把手后搭桥到升降机处，先到5楼回收宝箱，再到2楼，用缪火焰攻击下方的把手，搭桥进入对面的房间。全灭两个敌兵后来到屋顶，向西边切换场景。看到回复记忆阵后，先用缪翼前往上层，直走切换场景后进入房间，顺路来到上层，对石像发射缪火焰反弹击中把手，就可以回收宝箱了。原路返回回复记忆阵处，进入左侧的房间，回收宝箱后用缪撞击中央地板，落下一层后回收宝箱，再次撞击地板，落下后出门。从走廊最右侧的楼梯前往上层，再往下方的两扇门出去回收宝箱后，走上方的门进入房间强制战斗。杀掉一个敌人后离开房间，向右走切换场景，从屋顶楼梯下来后，进入右下方的房间走到尽头，用缪火焰射击石像反射到把手，将通向宝箱的桥搭好。回到前面的走廊，从上方的楼梯下一层，进入右边的房间全灭敌人。出门后往右切换场景，接着一直向上再切换场景，进入房间全灭敌人。离开房间后向上走看到记忆阵，从记忆阵旁的阶梯上去就会触发剧情。剧情之后进入房间顶层回收两个宝箱，然后从记忆阵脱出回到入口（此时不要忘记回收入口左边道路上的三个宝箱）。

Check Point

在完成“ソードダンサー2”的前提下，当ホド浮上的剧情结束后，进出一次房间会看到房间外插着一把剑，调查之后就会最后一次对决ソードダンサー。敌人的攻击模式没有变化，就是攻击力高了很多，因此我方也不用改变战术。击败他之后会得到一把剑。

水上帝都 古兰克库玛～光之王都 巴奇卡鲁

剧情概要 因为复制的惑星风暴覆盖在表面而无法突入的众人，只得先回到古兰克库玛收集相关情报。此时摩斯宣布新生霍德——“荣光的大地 艾尔德兰特”将作为新生罗蕾莱教团的据点。通过决斗，阿丽艾塔战死于奇古鲁森林。

齐姆拉斯卡、达特与马鲁库托三方会谈后，决定以消除艾尔德兰特的惑星风暴为目标。而得知阿修准备以生命为代价中和瘴气后，众人立刻动身前往雷姆之塔阻止他。

主线流程 前往古兰克库玛最左边的基地本部的作战会议室，与ゼーゼマン对话。之后前往谒见之间。离开王城时发生决斗剧情，接下来前往奇古鲁森林洞穴决战。战斗之后前往尤利亚城市会议室，剧情后来到巴奇卡鲁，一路前往谒见之间发生剧情。之后前往国王的房间，剧情后娜塔莉亚与杰德离队。然后前往卢克家中父母的房间，剧情后娜塔莉亚与杰德归队。之后出城前往东南方向小岛上的雷姆之塔。

Check Point

1.与阿丽艾塔的决战，阿妮斯必须上场，记得做好准备。首先要将跟着阿丽艾塔的两头魔兽各个击破，否则中了她的秘奥义后死亡率极高。参战人员的目标都设置成“同じ敌を狙え”。另外阿丽艾塔秘奥义中特写结束后的瞬间按下Y+↓，能将伤害降小不少。战后记得收集之前拿不到的宝箱。

2.娜塔莉亚与杰德归队后，切换场景后前往卢克家的玄关，与父亲对话会触发“ガイの宝剑3”。凯会得到专用的武器“宝刀ガルディオス”。

雷姆之塔

（レムの塔）

剧情概要 阿修前往的是复制人们潜意识下汇集起来的雷姆之塔。迪斯特死前所公布的真相让这些聚集起来的复制人茫然若失。阿修给了这些无法生存在大陆上的复制人们做出自己选择的时间，自己先行前往达特。

主线流程 攻略雷姆之塔，击败迪斯特后，前往达特。

迷宫解说 前几个场景都是螺旋阶梯一本道，不做解说。搭乘升降机来到场景1，首先转动面前的阀门，开启隔壁2。然后先向左走，将管理隔壁3的一个阀门转动（这里利用缪翼可以前往上层回收3个宝箱），接着向右走爬梯子切换到上层，再向右走爬梯子回到下层，转动阀门开启隔壁1。之后转动右边紧邻的阀门，就能开启隔壁3了。接着继续走右边，梯子处回收一个宝箱，搭乘更右边一点的升降机可以前往场景2。调查尽头的旋转物可以得到“レムの充填器”。回到场景1不断打倒带有光球的敌人直到填充能量到100%以上就行了（查看Check Point）。充填完毕后回到场景2的尽头调查音机关，之后走到升降机处就要迎战BOSS了。BOSS只要不站在它的正面就毫无威胁，不作过多说明。

Check Point

这里强烈建议打倒带着红色光球的敌人。它会以极快的速度移动，可以通过关闭隔壁3的方法来限制它的行动范围，击倒它之后能量瞬间充填至120%。在向音机关注入能量之后，场景2会出现一把长枪，是杰德强力的武器，一定要获得。记得在战斗中一定要在击破目标前对其使用这个道具才有效果。

罗蕾莱教团总本山 达特～吸收之门～罗蕾莱教团总本山 达特

剧情概要 就像其他被验体与复制品的关系一样，由于阿修的存在逐渐开始被卢克所吞噬，所以他决定以自己的死来中和瘴气。为了不让阿修死去，卢克决定牺牲自己来引发超振动。以不计其数的复制人的生命为代价，就在卢克将要消失之时，他吸入体内的罗蕾莱的宝珠救了他，但根据医生的检查，这也仅仅是延长了一点他的生命时间……

吸收之门深处，控制吸收了罗蕾莱的梵出现在众人面前，留下拉尔戈断后后离去。死战之后，众人击倒了拉尔戈。梵也在之后的共鸣中发现罗蕾莱的宝珠就在卢克体内，为了消灭罗蕾莱，必须要夺得宝珠。众人将摩斯为了解读星球预言而做出的伊昂的复制体——弗罗莉安带回了教会，这个孩子以后不会再有不幸了。



主线流程 首先前往达特的礼拜堂，然后前往教会大厅左边的图书馆与缇娅对话。接下来前往雷姆之塔，搭乘升降机直接来到顶层。大段剧情之后，前往巴奇卡鲁的王城发生剧情，接着前往卢克宅的应接室，剧情之后前往巴奇卡鲁港口。接下来前往尤利亚城市的会议室，然后前往缇娅房间的2楼，再次前往会议室。行装准备完毕后前往吸收之门最深处与拉尔戈决战。战后从左侧下行楼梯一路向前。剧情之后前往达特的教会。之后就可以前往版图最南方的ラジエイトゲート。

Check Point

1.获得罗蕾莱宝珠后，前往达特伊昂的房间触发支线任务“ティアの谱歌2”，缇娅习得谱歌“ジャッジメント”。

2.对拉尔戈的战斗，利用自由移动闪开他的攻击，并且注意秘奥义就行了。战斗方式跟以前没有太大变化。他的耐性为火与地。

3.救回弗罗莉安后，在持有“万能包丁”的情况下，与伊昂房间的弗罗莉安对话可以获得食谱“シチュー”。在卢克宅玄关与拉姆达斯对话可以获得食谱“おでん”，以及完成支线任务“ファブレ子爵”。

放射之门

（ラジエイトゲート）

剧情概要 为了消除艾尔德兰特的防御壁，众人来到了惑星风暴的放出地。利用宝珠的力量关上了风暴放出之门，消灭了疯狂执着于预言的摩斯。

主线流程 来到放射之门最深处与摩斯决战。之后前往古兰克库玛。

Check Point

1.到BOSS为止的路途基本上是一本道。注意往上喷风暴的地方可以使用缪翼，有两处墙壁有裂缝的地方可以用缪撞击打碎回收宝箱。

2.BOSS在回复记忆阵下方，弱光耐暗，基本上全是谱术攻击，近身战对我方有利，因此要积极展开攻击。



水上帝都 古兰克库玛～流通据点 克赛多尼亚

剧情概要 在两国联军的帮助下，确立了进攻艾尔德兰特的计划。决战前日，大家怀着各自的思绪度过了这个夜晚……

主线流程 进入古兰克库玛后剧情，之后前往克赛多尼亚，与酒馆前的人对话选择"はい"，之后就能前往艾尔德兰特。



Check Point

1.克赛多尼亚虽然有着强力的装备，但在最终迷宫中同样能得到最强等级的装备。与其花钱在这里购买，不如补充一下回复道具和食材比较划算。

2.在古兰克库玛见过阿修后，就可以完成"古文书解读"这个支线任务了。前往放射之门，进入后杰德就会习得"プリズムソード"。接下来前往达特伊昂的房间与弗罗莉安对话，然后前往尤利亚城市，调查大厅前往谱石部屋门前右侧凸出部分上的发光物，最后从北侧进入弗布拉斯河流就能完成任务。杰德习得最强的谱术"メテオフォース"。

荣光之大地 艾尔德兰特

（荣光の大地 エルドラント）

剧情概要 击败所有六神将，阿修也战死，跨越了所有的痛苦才来到最终决战之地。梵非常惊叹卢克的表现，邀请他一起消灭尤利亚留下的预言，而卢克对生的执着使他真正成为了一个人，不再是谁的代用品，也不需要再得到梵的认可。

缇娅咏唱出了大谱歌，配合卢克消除音素的第二超振动，即便是吸收了罗蕾莱力量的梵，最终也败在了众人的合力攻击下。与众人定下了活着回来的约定，卢克解放了罗蕾莱，和阿修的尸体在第七音素的包围下，一起消失在了海底。

一年之后，在王国定下的卢克的祭日那晚，同伴们一起聚集在塔塔尔溪谷，听着缇娅的大谱歌。而此刻，一个熟悉的身影出现在了大家面前。

"定下的约定，可不能不遵守啊。"

主线流程 按顺序打倒莉格雷特、阿修、辛克，最后打两次梵，就能欣赏大结局了。

迷宫解说 进入大门后，马上就会展开对莉格雷特的BOSS战，预先调整好战术与装备。莉格雷特的打法基本无变化，就不再叙述。这里没有岔路，一边回收宝箱一边前进，看到记忆阵后，下一个场景会触发卢克与阿修的单挑BOSS战（查看Check Point2）。胜利后与同伴会合，先从右侧楼梯往回走回收两个宝箱。接下来又是长长的一本道。

来到有绿色的回复记忆阵的场景，这里往前上了阶梯之后右转可以顺路回收两个宝箱。往上方走到尽头切换场景后立刻有与辛克的BOSS战，打法跟之前不变，不做赘述。击败辛克后往前走一点左

转，回到上一个场景可以回收一个宝箱。一直前进到尽头进入大房间的场景1。

场景1首先用缪火焰攻击第一个蓝色的水晶，可以拿到一个宝箱。调查右上角水晶下面的反射板后，对其发射缪火焰可以打开上方一扇门。接着往左边走回收一个最左侧的宝箱后，从楼梯上去进入左边的门切换到场景2。场景2下楼梯之后，上方的柱子从右边进行缪撞击，下方的柱子从下方进行缪撞击。接着从上方的门进入场景3下层。这里徘徊着两种特殊的敌人，用光、暗属性的攻击击倒它们分别会得到“光转の谱石”和“暗转の谱石”，推荐使用阿妮斯的谱术和卢克的FOF技。首先使用“光转の谱石”让迷宫变换方向，从下方的门出去后，右转找到之前推倒的T型高台，顺着梯子往上爬，然后踩机关变换方向，向下方出去，就能拿到比罗蕾莱钥匙更强的卢克的武器。原路返回后爬上另一个之前推倒的柱子，在有紫色圆阵的地方使用缪翼，又可以打开一扇门。之后原路返回左边踩地面上的机关，这个场景就会变为之前的场景2。从梯子爬上左边的高台，在紫色圆阵处使用缪翼可以回收一个宝箱。接着进入刚刚打开的门，可以来到场景3的上层。直接前往右下角的道路先回收一个宝箱，然后返回中央使用“暗转の谱石”，迷宫又会产生变化。从下方的门切换场景，调整中央的两块反射板让其相对，然后踩下右下的机关，这个场景就会变为场景1。来到之前左侧高台有两个旋转的烛台处，踩在紫色圆阵上，对准反射台发射缪火焰，趁火焰还没反射回来的时候切换为缪翼，飞起来截断反射回来的火焰，这样就能打开下层右上方的门。进入后来到尤利亚的墓前，可以获得一个宝箱。如果之前有在持有“魔剑ネビリム”的情况下与达特礼拜堂的トリトハイム对话，那么此时还能得到“圣杖ユニコーンホーン”。

以上就是本迷宫全宝箱的回收法。之后原路返回场景3处，从两侧的楼梯上去就能挑战梵了。

Check Point

1.突入最终迷宫后，各地都有不少支线任务可以触发。其中最为重要的任务是“ルークの奥义4”。在完成“ルークの奥义3”的情况下，前往达特教会通向火山传送阵的前一个房间图书馆，跟绿色衣服的女性对话。然后回到卢克家中父母的房间与母亲对话，剧情完成后再去达特找该女性对话就行了。卢克会学到“空破绝风击”。

2.与阿修的单挑战，最稳定的打法是防御完他的招式后进行反击。但是不管怎样必须牢记：不要使用秘奥义，否则必定会遭到秘奥义的反击。

3.不管是一形态还是二形态，梵的攻略法跟之前也没有什么变化。惟一要注意两点：一、当一形态的HP所剩无几时，一定要优先给自己队伍做回复，当HP变为0时会立刻进入二形态的战斗，不会给玩家回复的时间。二、梵在二形态下会使用“ジャッジメント”，这招落下16次谱术攻击，且位置是完全随机的，因此干脆不要去闪避，直接上去跟梵拼了。

玩后感

这是一款不可多得的优秀RPG。FOF技将战斗系统发挥得无比爽快，同时也要考虑特技奥义的搭配与连携；响律符的选择又对角色的成长起着至关重要的作用，可以说每个玩家都有自己的一套方案；剧本是对于生存意义的探讨，一波三折，感人至深，特别是主人公的成长经历可以说是深深印在了每个玩家的心里，非常能够引起共鸣。可惜游戏的优化略嫌不够，大地图上帧数拖慢的情况时有发生，而3DS滑杆对于要精确操作方向的战斗来说有时也不禁让人扼腕。如果玩家不在乎这些小问题，那么这款游戏是绝对值得RPG爱好者来体验的。



烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）



Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在6月10日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡进行了一次固件升级。此次升级主要是针对3DS在6月7日的最新系统固件，升级后Supercard DSONEi/Mini可分别运行在NDSi的1.42（1.43c）和3DS最新的V2.0系统上。烧录卡升级的步骤和以往相同，还是需要使用到USB升级工具。先将光盘附送的固件解压并拷贝到microSD卡的根目录，然后再将卡带插入USB工具并连接至电脑，此时烧录卡即会自动进行升级。升级时注意一下USB工具上的LED灯的变化，灯闪表示正在升级，绿灯表示升级成功。

Supercard DSTWO

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSTWO最新内核发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11（5.12）

Supercard小组在6月30日发布了新版的Supercard DSTWO内核文件。本次内核更新更新后Supercard DSTWO可兼容NDSi最新的系统1.4.3（1.4.4c）。内核的使用和固件不同，只需要解压并将其拷贝到microSD卡的根目录即可，不用再在NDS上进行其他额外的操作。另外的Supercard DSONEi/Mini因为架构不同所以暂时没有得到升级，请使用Supercard DSONEi/Mini的用户暂时不要将NDSi更新到最新的1.4.3（1.4.4c）系统。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH 网址：www.ezflash.cn

EZ5i新版3DS固件发布

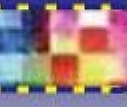
类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EZ5i 3.0 ob6

EZFlash小组在6月26日对EZ5i烧录卡进行了新一次的固件更新，这次更新可以让EZ5i烧录卡正常运行在3DS主机的2.1.0系统上。要升级此次内核前，需要保证卡带的固件在v101之上，在保证固件为v101以上后，将本辑《掌机王SP》光盘中附送的v105固件解压并拷贝到microSD卡根目录，之后运行文件按照提示进行操作即可完成升级。



※本栏目相关软件收录于《口袋光环》162辑内的“实用软件/PSP”目录中。

几个月前，曾被传为“PSP手机”的Xperia Play Z1刚出炉时着实让大家兴奋了一阵。如今行货版已经正式由索尼爱立信在国内推出，然而大家的关注度却没有那么高了。其实，Zli仅仅是披着PSP go的皮而已，附带了游戏按键，但并不能真正玩PSP游戏，估计这是降低大家吸引力的重要原因。Z1i的售价只要2000多元，如果你还没有iPhone4，买个Z1i玩游戏倒也不错，毕竟Android上游戏还是很多的，更何况还有各式各样的模拟器。不过索尼想要Z1i能火爆起来，还得拿点真材实料才行啊。下面一起来看看本辑的新软件。



软件新闻

修复错误 DaedalusX64新版发布



PSP上的N64模拟器DaedalusX64最近又有R309、R312等多个版本放出。新版采用sscanf函数提升了金手指代码的检索速度；修复了存档文件保存的错误；增加了调试代码检测r0的写入状态。DaedalusX64的作者倒是很勤劳，经常放出更新，不过几年来DaedalusX64并没有很大进步。估计彻底要DaedalusX64完美，得等PSV了。

加入自动关机功能 PSP Power Controller新版发布



PSP上的电源插件PSP Power Controller于近日放出V4.9.0、V4.9.1两个版本。新版加入了自动关机功能；将HOME键从键位列表中移除；添加设置组合键和菜单按钮的功能；关闭菜单后，光标会回到最初位置；修复了按HOME键退出时导致其他按键无反映的错误。PSP Power Controller能够自动调节PSP的屏幕亮度并能自动关机，如果你想节约电力，那赶快安装本插件吧。

添加显示信息 PMF Player新版公开



PSP上著名的自制视频播放软件PMF Player于6月中旬放出V1.3、V1.4版。新版加入了首个PMF文件载入功能；修复了错误并添加了更多显示信息。PMF Player是专门的PMF视频播放软件，界面十分美观，但功能方面则比以其为基础开发的PMP要少一点。

改进菜单 Kingdom of War PSP新版放出



PSP上的同人游戏《Kingdom of War PSP》于7月初放出PRE-R2版。新版修复了对话框彩色显示的错误；改进了菜单；能够看到在线玩家数量；昵称能够长达10个字符。本作是款在线游戏，模仿了著名的《魔兽争霸》，能够通过网络与其他玩家对战。游戏中玩家可以选择僧侣、弓箭手和战士三种职业。

加入新关卡 Mobile Assault新版放出



不少玩家认识《Mobile Assault》是从iPhone的APP Store开始的。事实上，游戏采用了双平台战略，在PSP和iPhone同步开发。在6月18日，游戏放出了V1.7.3版。新版添加了新的教程任务；加入了第27个任务While They're Down；改进了直升机的飞行速度比玩家更慢的问题；修复了游戏信息中大量的拼写错误。游戏的地图和任务比较多，玩法也比较有趣，吸引了很多玩家。为此作者计划开发西班牙语和法语版本，但不知啥时候才能加入中文呢？

改进图形 O.T.T.F.新版发布



PSP上的益智类游戏《O.T.T.F.》于6月24日放出V2版。新版改进了图形；新增了语言；加入新的效果。游戏的玩法和规则类似于经典游戏《扫雷》。游戏时，玩家可以用PSP的方向键控制光标移动，按×键增加数字，按R键复位关卡，同时按L、R键回到第一关。



PSV公布之后，PSP正逐渐步入黄昏时期，因此市面上PSP的价格可以说是到了历来的最低位，如果近期有兴趣购入PSP的话，现在可以说是最佳也是最后的时机了，现在就来看看近期的国内掌机市场概况吧。



由于暑假历来是旺季，所以价格通常都是上涨的，不过鉴于现在的过渡阶段性质，价格基本还算稳定，目前来说PSP是个不错的选择，毕竟破解什么的已经很成熟了，而3DS由于软件不够丰富，而且破解暂时没有苗头，所以在国内的销量并不是很乐观。

照惯例还是先说PSP，最近的价格保持稳定，PSP-3000的批发价基本稳定在1050左右，零售在1200以内都是比较合理的价格，这个价格相对以往暑假已经是非常便宜了，毕竟PSP已经到了末期了嘛，目前还没有入手PSP的估计也暂时不会考虑PSV，所以还在纠结的同学干脆直接下手算了，毕竟等PSV要到年底，而且如果不玩正版的话还得等破解那都不知道猴年马月去了，PSP go对于不玩怪物猎人等动作游戏的玩家来说依然是首选，毕竟自带16G行棒了。

NDSL和NDSi到现在还没有从报价里消失个人感觉已经是奇迹了，这种谁买谁亏的东西也就只能忽悠下啥都不懂的土豪了。毕竟有爱的同学早就已经买了。没买的也直接添几百块买3DS了。3DS最近大作出了几个，行情有所回升，不过价格依然是稳定在发售价1800元左右，没有盗版在国内确实比较不便于普及，而且最近的大作如《生化危机 佣兵 3D》和《塞尔达传说 时之笛 3D》这些又都是日版的，价格偏高，很多同学因为觉得美版游戏便宜入了美版机器，这下子真是纠结啊。

配件方面，记忆棒没什么变化，毕竟配件类不会像掌机那样在短期内有大波动，8G红棒和16G红棒的零售价分别在120和160左右，32G的组棒也差不多280左右。

笔者的PSP坏掉了（自己手贱……），不过并不打算选择再买一台了，直接等PSV才是首选，因为游戏玩得多了以后，感觉玩正版要比玩盗版投入得多，一个游戏机要是免费十多个游戏让我玩，我还真没几个有动力通关的。建议大家也考虑支持下正版，毕竟游戏公司也是要赚钱的，大家都玩盗版，游戏公司没钱开发游戏了，玩家们也会哭的。



今年暑假市场一个很明显的变化就是PSP不再是玩家们的第一选择，展开次世代掌机新篇章的3DS终于成了越来越多玩家的首选，而且不同于上一次的从属地位（PSP在国内市场至少称霸了四年之久），3DS这一次是在基本上不存在破解前景可言的情况下从核心玩家开始慢慢普及。来看大家最关心的价格方面，日版主机和美版主机差异明显，日版普遍都在1900元到2000元之间，而且供不应求，很多玩家的第一选择依然还是日版，这其中老玩家占了很大的比重，理由也很简单，未来的《深爱》、《雷电十一人》等游戏不要说美版推出较晚，基本上来说就是根本不可能推出，而欧美厂商对于3DS的投入目前来看十分有限。美版机

的价格比起日版倒是很有优势，有些出货较快的商家已经按照1700元的价格报价了，主机的差异如果还可以算是一次性投资的话那多掏点也没无所谓，但游戏投入的差距就实在有些难以接受了，《塞尔达 时之笛》的日版价格一直都在500元左右，而美版则300元上下，这样的差异就代表了同样的支出下美版玩家可以多玩到一款游戏。而这样的情况现在看来也确实“无解”，在没有破解的前提下，如果是认定了想玩日系游戏的话，就不得不以更多的投入来彰显“有爱”了。配件方面，如今不少购机的玩家都感觉配件千篇一律，透明壳，硅胶套，收纳包品种过于单一，这一点只能是说明主机的普及力度远远不够，像是iPhone 4那样的话，手机壳的品种已经快比衣服的款式多了。

PSP现在主流的颜色只剩下了黑色，白色，蓝色三种，其他颜色要么价格较贵，要么就是断货依旧。这其中黑色，白色的价格趋于统一，都在1150元左右，而蓝色贵100元左右。之前大幅降价的32GB存储卡并没有像之前8GB和16GB时代那样迅速普及，即便价格已经降到了300元以下，但还是由于主机已经到了末期，因此玩家也没有太多升级的愿望了。



马上就进入暑假了，电玩市场现在是活跃前的平静，暑假会很多促销活动，但届时其实好多商家都是明降暗升，因为步入暑假，批发商会趁机升价赚一笔，所以现在的电玩价格应该是属于一个低位。

先来说说PSP,受前段时间6.39系统的完美破解影响，导致到本应该去到缺货边缘的破解版PSP一下子充足了好多。因此价格上来说，还是徘徊在一个比较低的价格水平。PSP-3000黑色1170元左右，白色1200元左右，红色1300元左右，蓝色1300左右，紫色1380元左右，而PSP go性价比最高、仅1080元，出于个人的考虑，由于需求增大，为了补回前期低迷的亏损，商家自然会考虑优惠之余，价格低位逐渐消失。

而另外一台掌机，任天堂的3DS就由于发布初期的火热慢慢散去，开始出现稳定的过渡，由之前的炒价，目前价格正慢慢回落到一个正常的水平，降到1700元左右，对于一台新生机来说这个价格还算可以接受了。

而近期有一批NDSi LL海关货出现，价格在1100左右，这个价格确实是很吸引人，而且还有罕见的黄绿色，各位喜欢收藏人士可以考虑入手了。

而记忆卡方面价格一直都比较平稳，感觉目前这个价格很难在短时间内下探，价格和之前的报价相差不大 8G极速红棒：85元 16G极速红棒135元、 32G极速红棒230元。由于别的低速棒和红棒大概相差在10元左右，因此我也不多做解释了。希望大家在暑期能够过一个开心的游戏假期！



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1080	1170	—	1050	1200	1100	1710	85	130	225
北京	绿洲电玩	1100	1150	800	950	1050	1150	1700	110	170	280
上海	易玩客栈	1280	1250	900	1150	1150	—	1800	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1140	500	900	950	1050	1700	90	140	200
安徽合肥	贝贝电玩	1200	1200	—	700	700	900	1800	90	150	230
南宁	光派电玩	1180	1250	880	1150	1150	1250	1780	100	160	280
四川成都	新亚电玩	1000	1200	800	1050	1050	1700	1800	160	250	250
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1100	1200	1800	130	180	—
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	780	1080	1080	1280	1780	88	148	248



本以为3DS升级后，老任会抛出众多有趣的东东，但实际上很让人失望。老任推出3DS网络商店至今，推出的都是小品再小品级的游戏，素质很是一般。GB模拟器游戏也只有数款，价格高达400日元不说，GBC游戏竟只有《塞尔达传说 梦见岛》一款。本来热切期待的FC重制版3D游戏更只有两款，还都是很老很老的游戏。老任要给点力才行啊。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS音箱

品名：3DS Speaker
种类：音箱
出品：EverGreen
对应机种：3DS
官方价格：799日元



如果觉得3DS自带的扬声器不给力？没关系，专为3DS准备的音箱已经推出了，可以大幅度提升3DS的音响效果哦。产品采用了圆筒的造型，可以放到3DS的侧边，不会影响正常游戏。与其他无源音箱不同，该产品内置了电池，因此播放功率也更高，在游戏中玩家就能感受到更为澎湃震撼的音效了。

3DS保护包

品名：ポケモンバッグ－ベストウイッシュver
种类：保护包
出品：Morigames
对应机种：3DS
官方价格：1995日元





这款很像笔记本电脑的包包是专为3DS设计的。从外部体积上就知道，包包的容量特别大。包包的内部设计也很合理，你可以放入3DS主机，还能放入包括卡带、SD卡、充电器等其他配件。甚至还能放入其他一些东东。包包上有把手，还设有肩带，方便用户随身携带。



PSP 2合1电源

品名：PSP 2-in-1 PSP Charger for AC/Car
种类：电源
出品：Kobian USA
对应机种：PSP
官方价格：19.99美元



如果你经常在车上玩PSP，那还是准备一款这样一个2合1电源吧。产品专为PSP设计，附带有车载充电接头，可以直接连接到汽车点烟器为PSP充电。家里没有汽车的用户也不用担心，产品也附带有普通的家用插头。电源线采用伸缩式设计，收放自由，用户不用为整理电源线而烦恼了，此外充电头部分还可以折叠，方便你随时带走。

iPhone 3D套件

品名：3DView
种类：显示附件
出品：Testcolour
对应机种：iPhone4
官方价格：399元



任天堂的3DS开启了掌机的裸眼3D时代。虽然现在技术还不是特别成熟，但无可否认，裸眼3D显示将是未来的发展趋势。有传言苹果的iPhone5会采用裸眼3D显示屏，不过最近有厂商推出了全新的3DView套件，让iPhone4一下子具备了裸眼3D显示机能。3DView利用了视差障栅技术，通过在iPhone4覆盖一层胶片，以达到显示3D视频的效果。3DView除了胶片外，还附带了保护壳，在不观看3D视频时，用户可以将胶片塞到背壳中。听起来很奇妙，但3DView的确可以让iPhone4显示3D视频，并且效果不错哦。不过，毕竟是后加的设备，3DView有很多限制，比如只能播放厂商指定的视频，播放过程中不能将视频放大，而且亮度会大幅度降低等等。但瑕不掩玉，3DView给人带给的体验是无法形容的。3DView的到来，不得不让人遐想连篇，PSP是否也可通过类似的配件增加裸眼3D显示功能呢？

3DS卡带收纳盒

品名：カードポケット6
种类：收纳盒
出品：Morigames
对应机种：3DS
官方价格：476日元





珍贵的3DS卡带一定要好好保存。这款3DS卡带收纳盒外形方正，充分利用内部空间，可以容纳多达6枚卡带。每个卡带都有独立的小槽，可以方便取出。

PSP保护包

品名：PSP Durable rubber Travel Case
种类：保护包
出品：CTA
对应机种：PSP
官方价格：13.85美元

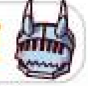


虽然PSV将于年底发售，但并不代表PSP就会落没，仍有配件商力挺PSP，例如CTA。这款包包就是专为PSP准备的。包包采用了塑胶材质，质地坚硬，能有效保护PSP不受伤害。包包还附带了腕带以及肩扣，可以很方便携带。





雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

危险的航海

（キケンな航海）

这个谜题的规则比较复杂，需要在海域里放置礁石以及划出帆船的行进路线。首先箭头上的数字表示箭头所指方向礁石的数量，放置的礁石不能并排，箭头所指方向的礁石数量必须等于箭头上的数字，其他非箭头指示的地方也可以放置礁石，但依旧不能并排。在完成以上条件的情况下让船在不重复路线的情况下完成航线，而且帆船必须经过没有礁石的所有海域。由于既要考虑礁石的放置位置，又要考虑帆船的航线，因此难度还是非常高的。

危险的航海❶



危险的航海❷



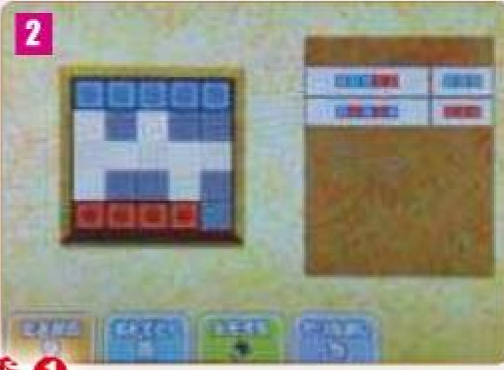
危险的航海❸



瓷砖秀

瓷砖可以翻转，放置的瓷砖的两端必须与黑色部分或边框邻接，相同颜色的瓷砖可以压在上面，要求将右边的所有瓷砖放到左边的空白处。

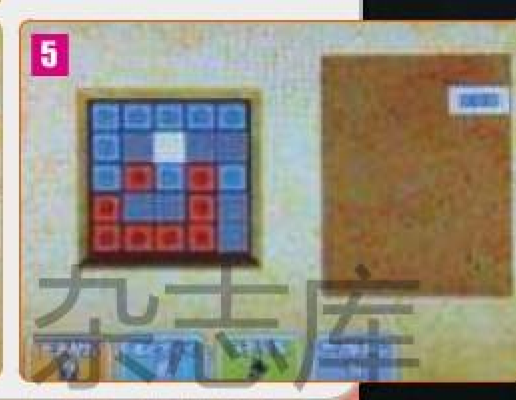




瓷砖秀❶







1 2 3

瓷砖秀 ❷

4 5 6

瓷砖秀 ❸

1 2 3

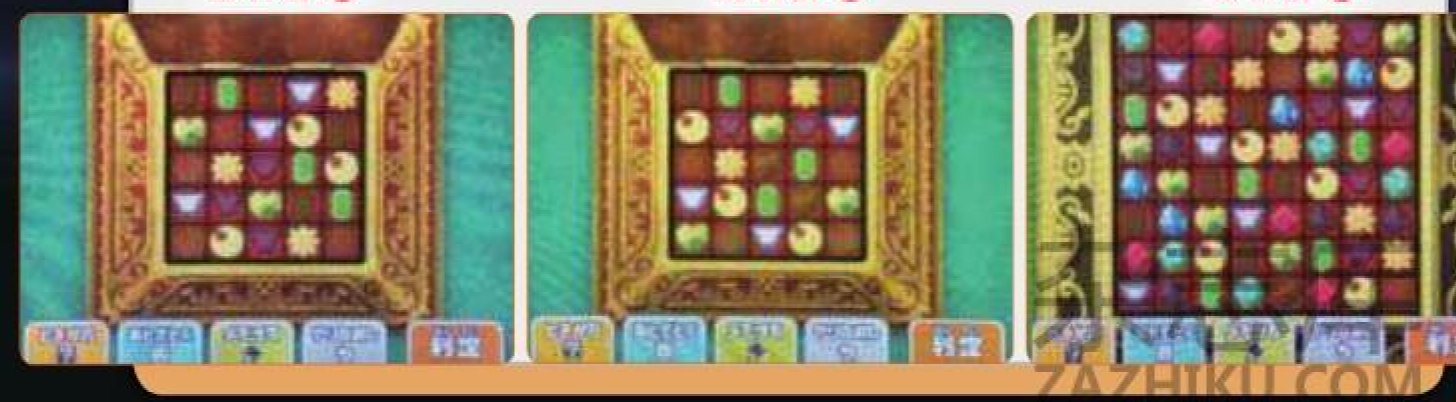
4 5 6

7 8 9

宝石箱

宝石箱里放置的宝石要求横竖列不重复，并且不能有两个连着的空位，请将多余的宝石移出箱子吧。

宝石箱 ❶　　宝石箱 ❷　　宝石箱 ❸





塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの伝説　時のオカリナ 3D

Nintendo	A・RPG	2011年6月16日
日版	1人	4800日元
无对应周边		

3DS

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

《塞尔达》除了有趣的谜题外，丰富的收集要素也是游戏好玩的地方之一，所以这次研究就带来了《时之笛 3D》里的心之碎片和黄金蜘蛛的获得方法，另外还有一些地图探索要素，方便大家查漏补遗。

文 乌冬　美编 Juxi

收集要素

コキリの森



黄金蜘蛛

①夜晚博学兄弟家的背后，需要用后跳取得黄金骷髅。

②商店旁的软土里，需要放虫子在上面才会出现。

③成年时夜晚双子家的屋顶，需要使用飞爪消灭和取得黄金骷髅。

其他

①北边的地洞需要演奏岚の歌才能开启，里面的宝箱有20卢比。

デクの树サマの中



黄金蜘蛛

①区域4宝箱5的旁边。

②区域5的蔓藤上。

③区域5的铁网上。

④区域10，需用炸弹炸开区域9有裂缝的墙壁进入并用回旋镖回收黄金骷髅。

ハイラル平原

ハイラル平原
地洞2
地洞1
城下町
地洞3（妖精之泉）
地洞4
地洞5
ゲルドの谷
ロンロン牧場
コキリの森
地洞6
地洞8
地洞7
ハイリア湖畔
传闻石
黄金蜘蛛
心之碎片

心之碎片

①地洞4里，需要使用重靴潜水获得。

②地洞6里，需要打倒里面的果核怪用10卢比购买。

黄金蜘蛛

①地洞1里，需要用回旋镖或飞爪回收黄金骷髅。

②地洞5里，需要用火魔法或火之箭烧开蜘蛛网。

其他

①地洞1需要用炸弹炸开。

②地洞2需要用炸弹炸开岩石，里面有5卢比。

③地洞3需要用炸弹炸开岩石，里面有妖精之泉。

④地洞4需要用炸弹炸开。

⑤地洞5需要用铁锤敲开岩石后再用炸弹炸开，这里黄金蜘蛛外还有奶牛。

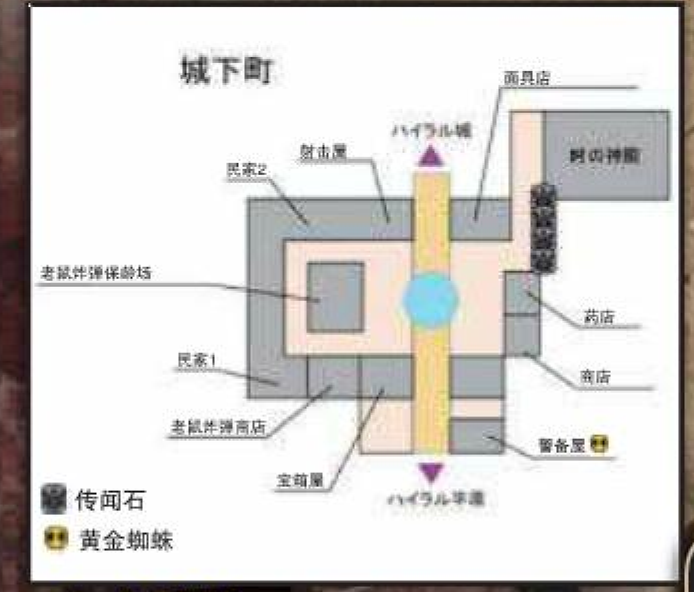
⑥地洞6需要用炸弹炸开，在里面纳比反应的地方吹岚の歌可发现回复HP的妖精。

⑦地洞7需要用炸弹炸开，里面的宝箱有5卢比。

⑧地洞8需要用炸弹炸开，里面的宝箱有20卢比。



城下町



心之碎片

①帮民居1的妇人找狗（详细方法见上辑攻略）。

②宝箱屋的奖品。

③老鼠炸弹保龄场的奖品。

黄金蜘蛛

①撞破警备屋最里面的箱子。

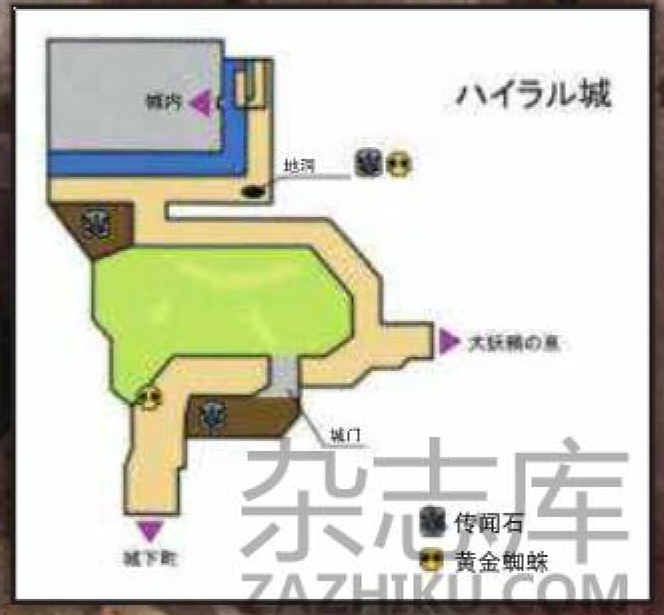
其他

①德库之种上限+10：射击屋的奖品。

②炸弹上限+10：老鼠炸弹保龄场的奖品。

③成年后在海拉尔平原上会遇到一种较大的幽灵（一共10个），将打倒它们后出现的灵魂用瓶子装起来卖给警备屋里的独眼妖怪，可以获得第4个空瓶。

ハイラル城



黄金蜘蛛

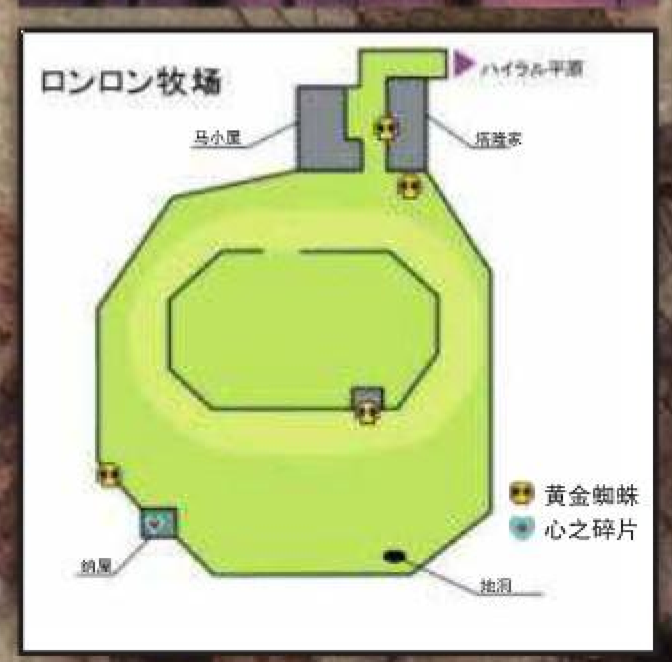
①入口处附近的树上，需用翻滚撞下来。

②地洞里，用炸弹炸开墙壁后发现，需用回旋镖回收黄金骷髅。

其他

①地洞需要演奏岚の歌才会出现。

ロンロン牧场



心之碎片

①推开纳屋最里面的箱子能找到一条秘密通道，穿过通道后发现。

黄金蜘蛛

①夜晚塔隆家的外壁上，需要回旋镖回收黄金骷髅。

②塔隆家旁的树上，需用翻滚撞下来。

③夜晚马圈东南面木栅的背面。

④夜晚纳屋旁边的石壁上，需要回旋镖回收黄金骷髅。

其他

①牛奶（空瓶）：捉公鸡游戏奖品。



迷いの森



心之碎片

①区域B和奇面族玩演奏游戏的奖品（玩法见上辑攻略）。

②站在区域I的树桩上吹奏サリアの歌给奇面族听。

黄金蜘蛛

①区域J的软土里，放虫子后出现。

②区域F的软土里，放虫子后出现。

③小时候在区域F的软土里埋下魔法豆，成年后于夜晚借助魔法豆叶子来到上层后发现。

其他

①德库之种上限+10：区域B用弹弓连续射中三次靶子。

②德库之棒上限+10：击倒区域J的果核怪后花40卢比购买。

③德库之棒上限+10：戴ドクロのお面去地洞2给果核怪看。

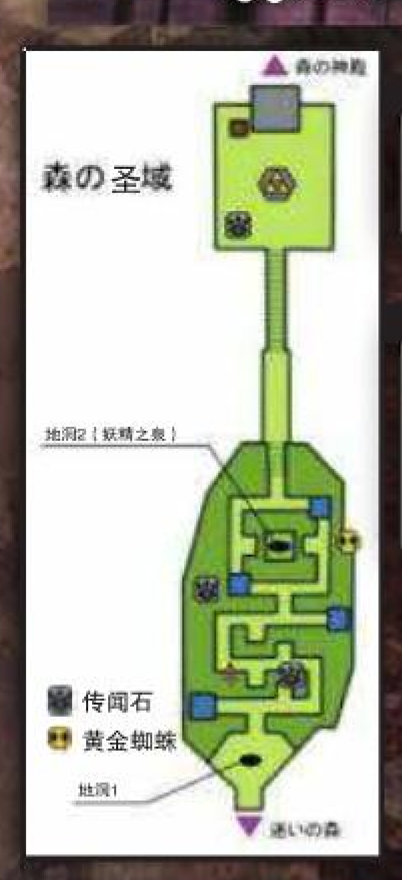
④德库之实上限+10：炸开区域H的地洞3，击倒里面的果核怪后花40卢比购买。

⑤德库之实上限+10：戴まことの假面去地洞2给果核怪看。

⑥地洞1需要用炸弹炸开岩石，里面的宝箱有5卢比。



森の圣域



黄金蜘蛛

①成年时东面的墙上，需要用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞1需要用炸弹炸开，打倒里面的敌人可入手50卢比。

②地洞3需要演奏岚の歌才会出现。

黄金蜘蛛

①夜晚村入口附近的树上，需用翻滚撞下来。

②夜晚在建设中的民居墙壁上。

③夜晚死亡山入口处的民家的墙壁上。

④夜晚黄金蜘蛛屋的外壁。

⑤夜晚瞭望塔的梯子上。

⑥成年后夜晚英帕家屋顶，需用飞爪经过黄金蜘蛛屋的屋顶到达。

其他

①空瓶：白天和英帕家后面的女性对话，完成捉公鸡的委托后获得（方法见上辑攻略）。

②地洞1需要用炸弹炸开，打倒里面的敌人可入手200卢比。

③卢比上限到达200：收集10个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处得到。

④响石：收集20个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处得到。

⑤卢比上限到达500：收集30个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处得到。

⑥弓箭上限+10：成年时射击屋的奖品。

カカリコ村



心之碎片

①英帕家的牛栏中，从火山顶乘坐猫头鹰回来后跳到屋子后方的木棚上进入。

②与瞭望塔旁边人家屋顶的村民对话，需从瞭望塔利用横跳来到屋顶。

③风车小屋的高台上，需用回旋镖回收。

④收集50个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处得到。

墓地



心之碎片

①墓穴2的宝箱，在里面的祭坛上吹奏太阳の歌后出现。

②夜晚和守墓人对话，花10卢比让他挖脚下的泥土，从随机一块泥土中获得。

③成年后在守墓人的墓里和幽灵玩赛跑迷你游戏，第二次60秒以内完成挑战的话获得。

④西北的高台上，小时候在软土处埋下魔法豆，成年后借助魔法豆叶子来到高台后撞破木箱发现。

黄金蜘蛛

①夜晚南边的墙上，需要用回旋镖回收黄金骷髅。

②北边的软土里，放虫子后出现。

心之碎片

①从城中心的巨大壶里获得（详细方法见上辑攻略）。

黄金蜘蛛

①顶层最西北边的房间里，需用炸弹炸开演示并撞破木箱。

②成年时在顶层中间单独平台的侧面，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①炸弹上限+10：将第二层（从上往下数）不断滚动的哥隆族人于路牌处炸停。

②在东北面房间的岩浆前吹时の歌会出现平台，通过飞爪来到高台能发现地洞。

③成年时在武器店可花200卢比买到巨人のナイフ，这把剑的攻击力是圣剑的两倍，使用时由于需要两只手，所以不能和盾同时使用，而且这把剑非常容易断，断了后还得花200卢比返修，推荐入手威力一样但不会折断的ダイゴロン刀，详细方法见最后。

デスマウンテン登山道



心之碎片

①ドドンゴの洞窟入口的上方，在山崖有炸弹花的地方用后跳到达。

黄金蜘蛛

①进入登山道不久路边有裂缝的墙壁里，需用炸弹炸开。

②ドドンゴの洞窟入口前的软土里，放虫子后出现。

③成年时夜晚ゴロンシティ入口的西侧，用铁锤敲碎石块后出现。

④成年时夜晚通往山顶的路上，用铁锤敲碎石块后出现。

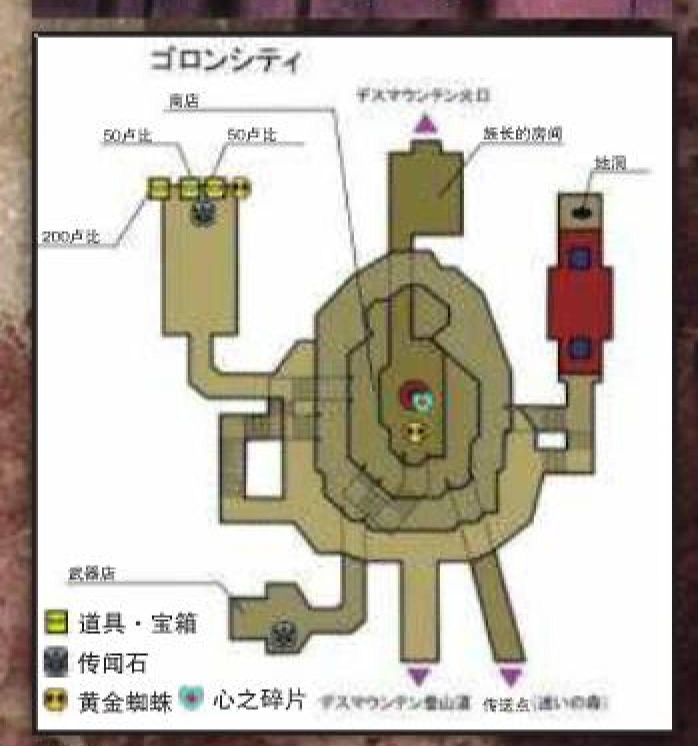
其他

①50卢比的宝箱需要用炸弹炸开有裂缝的墙壁才能看到。

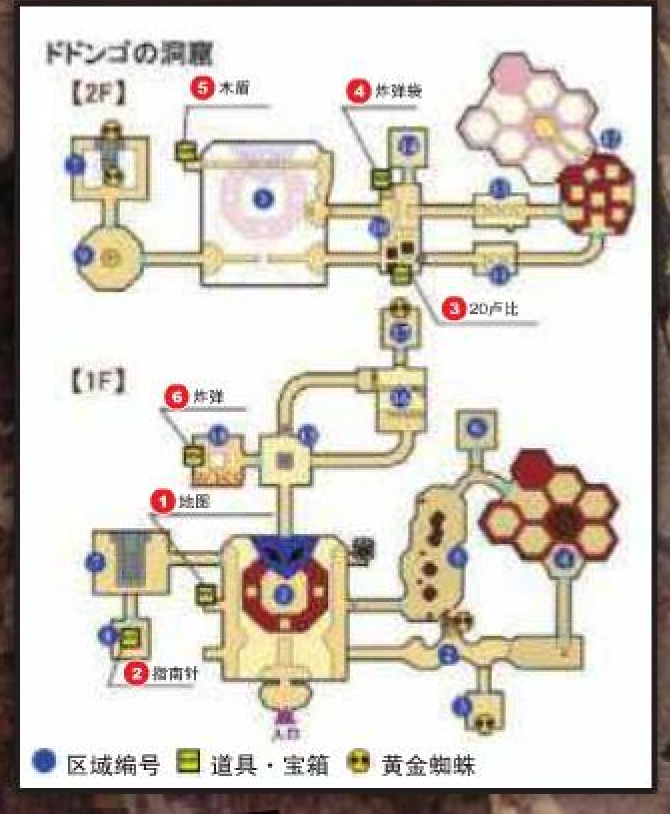
②地洞1需要演奏岚の歌才会出现，里面的宝箱有200卢比。

③地洞2需要用炸弹炸开岩石，里面有奶牛和少量卢比。

ゴロンシティ



ドドンゴの洞窟



黄金蜘蛛

①区域3，未获得炸弹前利用打倒后会爆炸的敌人炸开区域2有裂缝的墙壁进入。

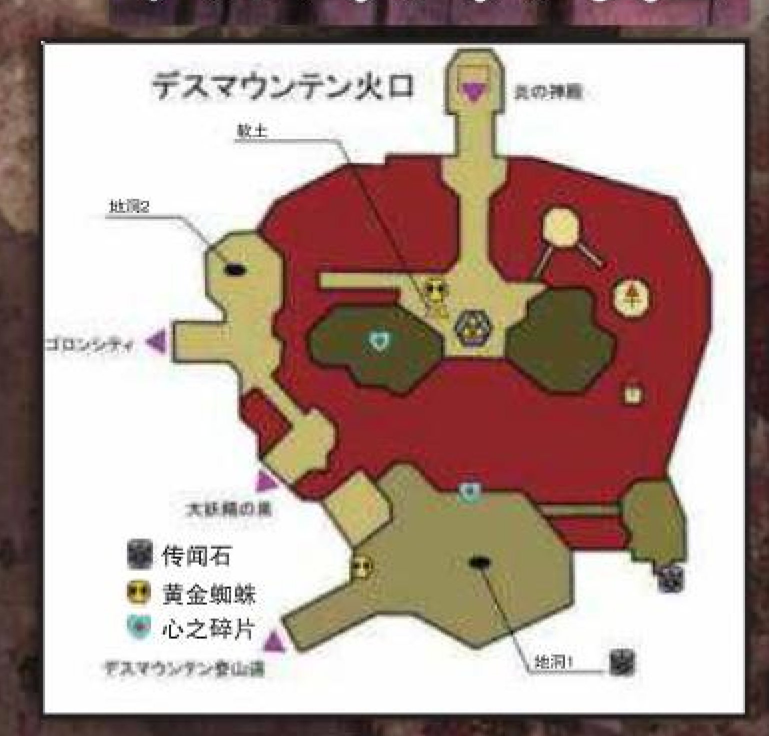
②2F区域7，南面的蔓藤。

③区域17，用炸弹炸开区域16的墙壁进入。

④2F区域7中央阶梯的尽头，需用回旋镖或飞爪回收黄金骷髅。

⑤区域2，成年时在纳比反应的地方吹奏カカシの歌，利用稻草人来到高台上发现。

デスマウンテン火口



心之碎片

①南边悬崖的凹陷处，可直接爬下悬崖到达。
②地图中间的高台上，获得炎のボレロ后，回到小时候于软土处埋魔法豆，成年后借助魔法豆叶子到达高台。

黄金蜘蛛

①登山道入口附近的箱子中，需用翻滚撞破箱子。
②地图中间的软土中，需会了炎のボレロ后，回到小时候在此处放虫子。

其他

①地图最东边的两个平台需吹奏カカシの歌叫出稻草人后用加长版飞爪到达，上面有少量卢比。
②地洞1需用炸弹炸开，里面的宝箱是炸弹。
③地洞2需用铁锤敲碎岩石后发现。

ゾーラ川



心之碎片

①中游的高台上，需举着公鸡到中游那块横T字型平台上，依靠公鸡来到地洞2所在高台的下方，登上梯子后再借助高台上的另一只公鸡飞到心之碎片所在的高台。
②上游的高台上，需借助公鸡飞过去。
③从中游的青蛙处获得，对青蛙吹奏嵐の歌。
④从中游的青蛙处获得，需玩迷你游戏（详细方法见上辑攻略）。

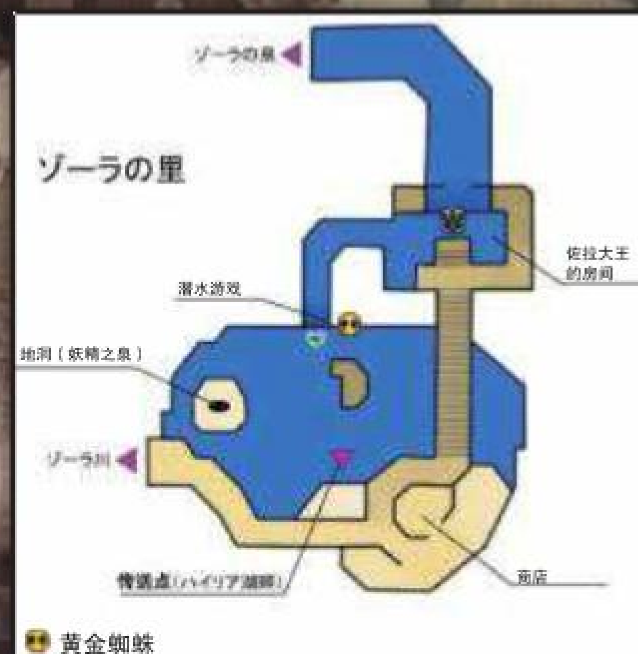
黄金蜘蛛

①夜晚入口处的树上，需用翻滚撞下来。
②夜晚上游瀑布附近的梯子上。
③成年时夜晚地洞3所在平台的墙上，需用飞爪回收黄金骷髅。
④吊桥附近的墙上，需站在护栏上用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞1需要演奏嵐の歌才会出现。
②地洞2需用炸弹炸开，里面是妖精之泉。
③地洞3来到高台后即可发现，里面的宝箱有20卢比。

ゾーラの里



心之碎片

①瀑布后方的宝箱里，将ゾーラの里全部的烛台点着后出现。

黄金蜘蛛

①成年时夜晚瀑布上方旁边的墙壁上，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞1需要演奏岚の歌才会出现，里面是妖精之泉。

ハイリア湖畔



心之碎片

①钓鱼场奖品，钓到50厘米以上的鱼获得。
②获得金鳞后，在湖水研究所用金鳞潜到水槽的最底，之后从博士处获得。
③湖水研究所的屋顶上，小时候在研究所旁边的软土处种魔法豆，成年后借助魔法豆叶子到达屋顶。

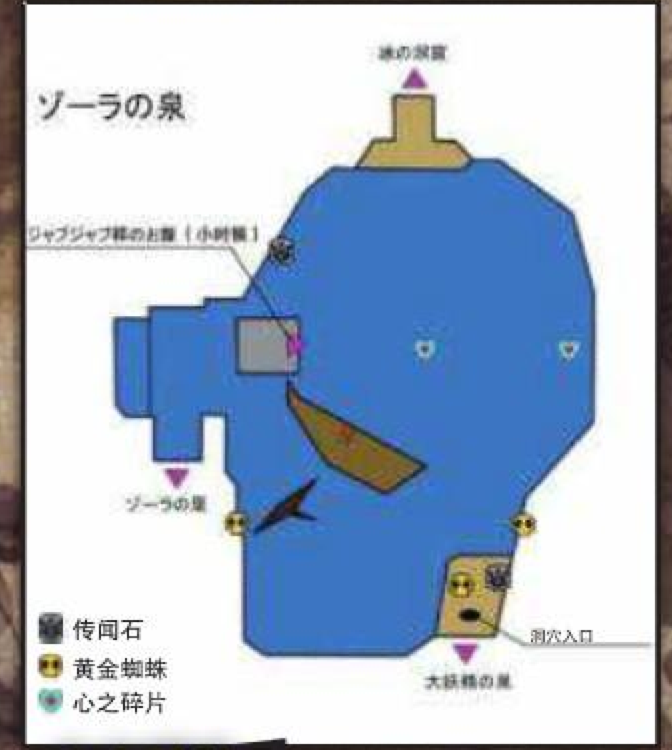
黄金蜘蛛

①湖水研究所旁的软土里，放虫子后出现。
②夜晚湖水研究所靠吊桥一面的墙壁上，需用回旋镖回收黄金骷髅。
③夜晚地图最东南面的小岛上。
④成年后夜晚传送点旁的树上，需用飞爪上树后消灭并回收黄金骷髅。
⑤成年后湖水研究所水槽底部的木箱中，需用重靴潜水并用翻滚撞破木箱。

其他

①地洞需要拉开猫头鹰脚下的墓碑后发现（猫头鹰飞起来或不在时）。

ゾーラの泉



心之碎片

①成年时地图靠东的冰面上。
②成年时地图中央的水底，使用重靴潜水取得。

黄金蜘蛛

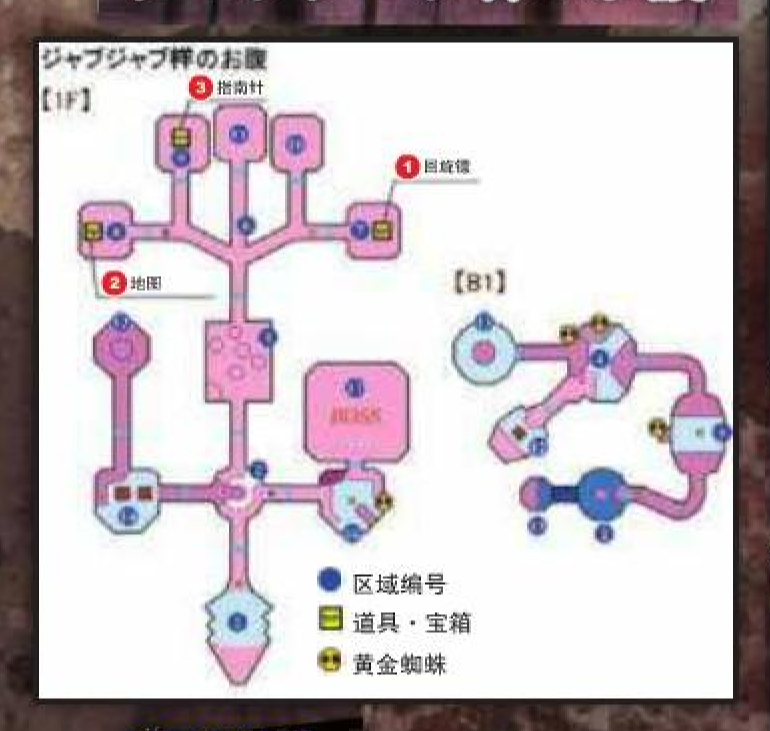
①夜晚地图东南面的平台的树上，需用翻滚撞下来。
②夜晚地图西南面的墙壁上，需站在枯木上用回旋镖回收黄金骷髅。
③成年时夜晚地图东南面的洞口处，需先打通大妖精之泉的通道，然后用银手套搬开大妖精之泉入口处的石头，再用炸弹炸开下面的小石头可发现洞的入口，用透视眼镜避开敌人来到洞口尽头可发现。

其他

①站在枯木上对着地图中间的高台纳比会有反应，此时吹奏カカシの歌可使稻草人出现，借助稻草人来到高台上来回行走可获得少量卢比。



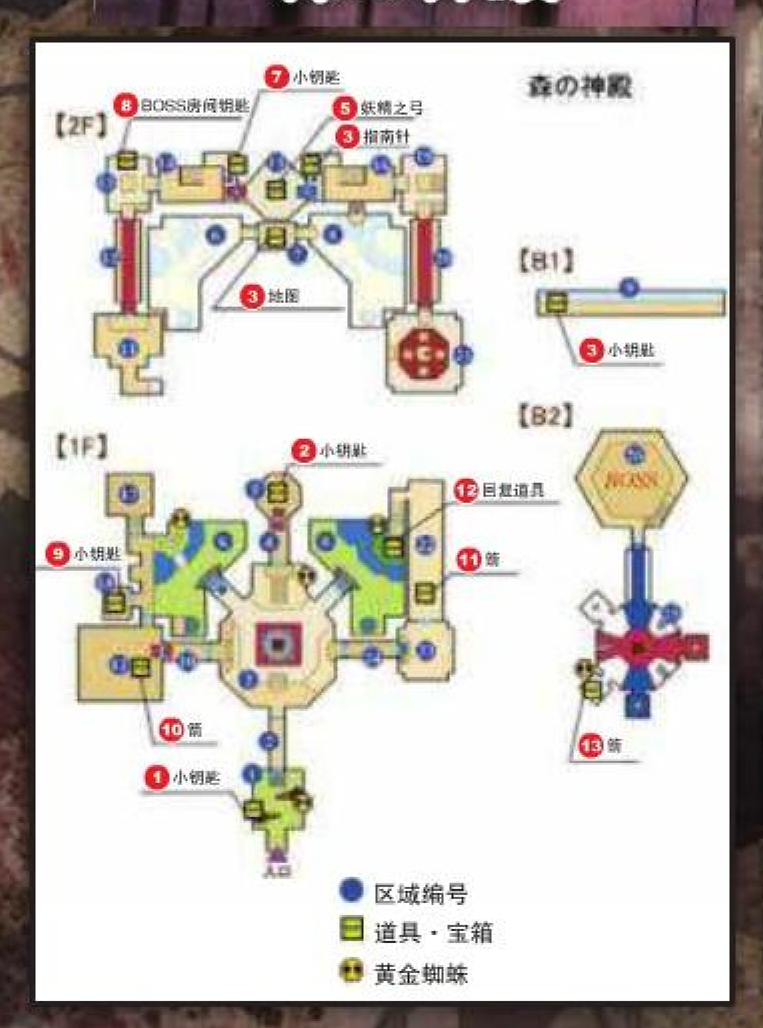
ジャブジャブ様のお腹



黄金蜘蛛

①区域5西侧的高台上。
②区域4北侧的墙壁，需用回旋镖。
③区域4西北侧的墙壁，需用回旋镖。
④区域16东侧的蔓藤上。

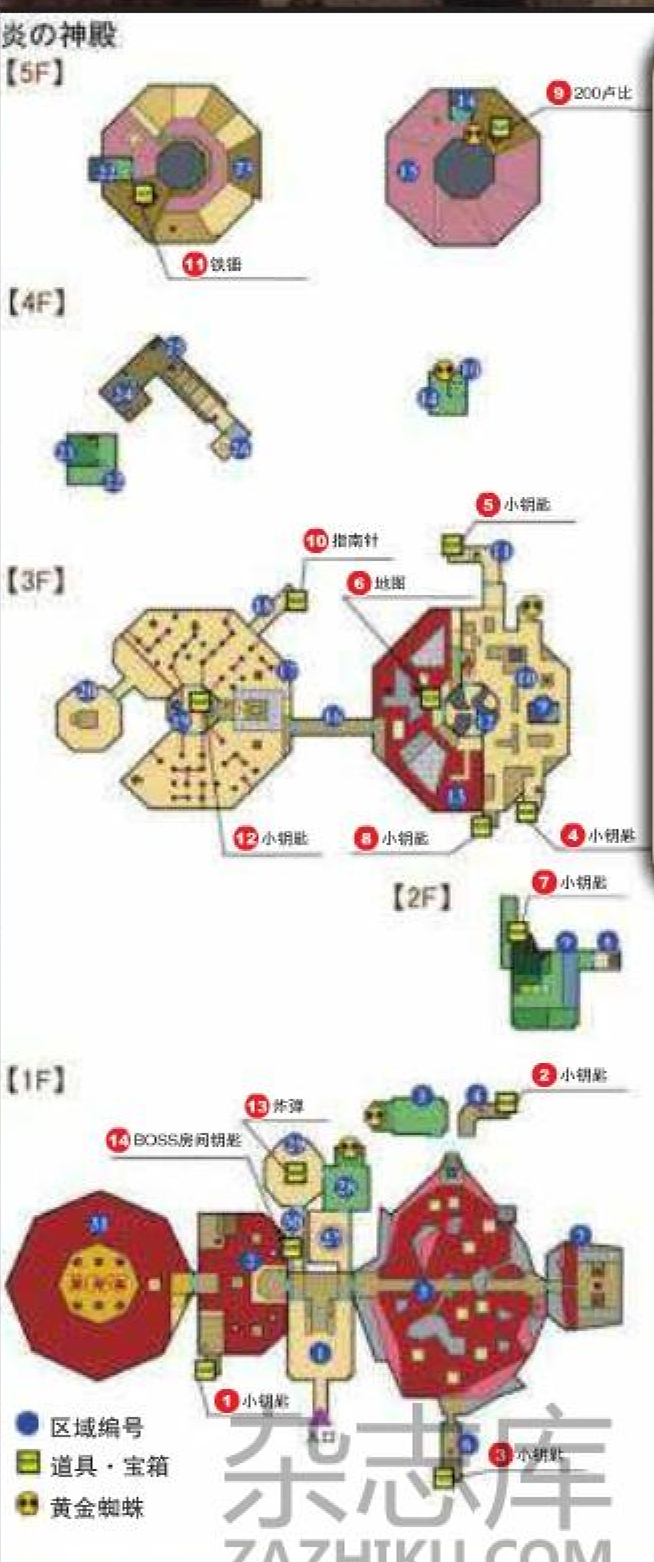
森の神殿



黄金蜘蛛

①区域1东侧的蔓藤上，需站在树上用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
②区域3北门附近，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
③区域6西北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
④区域8的宝箱12附近的墙壁上，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
⑤区域25西南的小房间，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

炎の神殿



黄金蜘蛛

①区域5的墙壁上，区域3北侧的门前吹奏时の歌，利用出现石块进入。
②区域10，用炸弹炸开东北侧墙壁发现。
③区域14，需在从区域13刚进入区域10的平台上纳比反应的地方吹奏カカシの歌，利用稻草人来到高层进入。
④区域15，需通过区域14进入。
⑤区域28最里面的墙壁上。

冰の洞窟



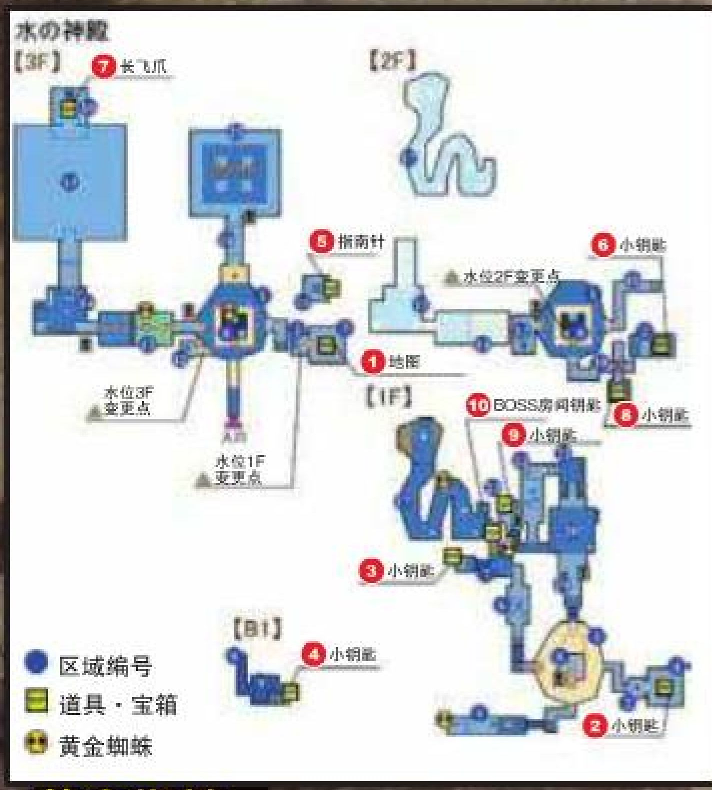
心之碎片

①区域7的北侧，需用蓝色火焰融化红冰。

黄金蜘蛛

①区域4破坏西南面的冰柱后发现。
②区域7北侧的柱子上。
③区域9东南面的墙壁上。

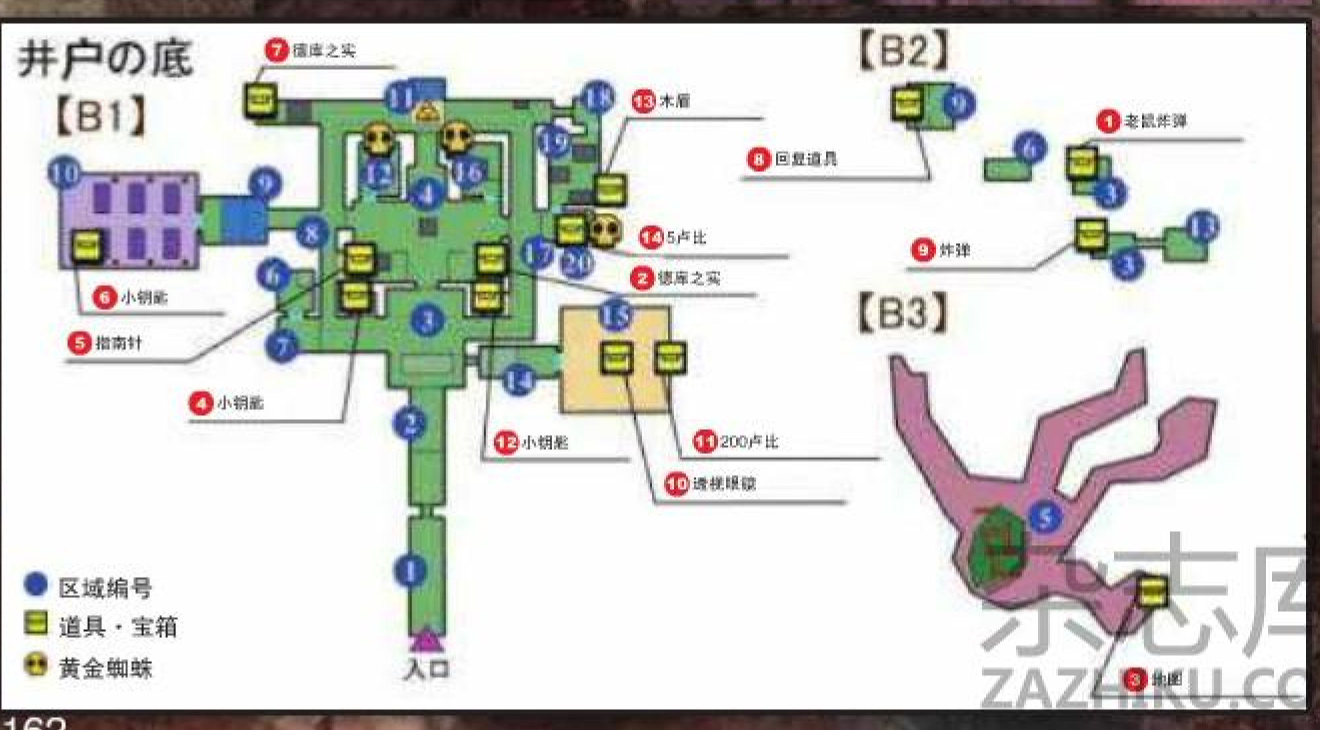
水の神殿



黄金蜘蛛

①1F区域5西侧的墙壁上。
②2F区域17第三个漩涡附近，需用重靴潜入水底后再用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
③3F区域13，北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
④3F区域8，北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
⑤1F区域20西侧通道尽头，需用重靴潜入水底后再用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

井户の底



黄金蜘蛛

①区域12，需用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。
②区域16最里面，需用透视眼镜确认道路，并用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。
③区域20，需用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。

暗の神殿



黄金蜘蛛

①区域11宝箱的后面。
②区域13西南的铁网上。
③B4区域15大壶的后面。
④B3区域20被铁网围着的小房间里，在船头纳比反应的地方吹奏カカシの歌，借助稻草人到达。
⑤B4区域23大壶的后面。

ゲルドの谷



心之碎片

①瀑布后面的洞穴，用公鸡来到谷底西侧平台后一只往上游前进可到达。
②山谷西侧平台的木箱里，需借助公鸡飞过去。

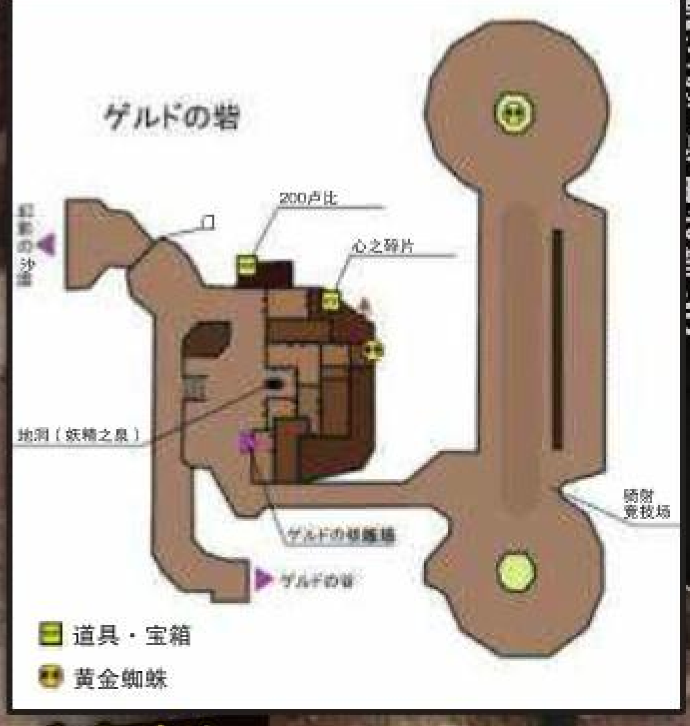
黄金蜘蛛

①夜晚独木桥旁边的墙壁上，需用回旋镖回收黄金骷髅。
②谷底西侧平台的软土里，需借助公鸡飞过去，接着放置虫子后出现。
③成年时帐篷背后的墙壁，需用飞爪回收黄金骷髅。
④西南的石柱，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①50卢比的宝箱需用铁锤敲碎岩石后发现。
②地洞1需要演奏岚の歌才会出现。
③地洞2需要用金手套搬开岩石后发现，里面有少量卢比。

ゲルドの砦



心之碎片

①屋顶的宝箱。
②骑射游戏的奖品，分数在1000点以上入手。

黄金蜘蛛

①成年时夜晚屋顶的墙上。
②成年时夜晚骑射游戏竞技场北侧的靶子上，需要用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞需要演奏岚の歌才会出现，里面是妖精之泉。

幻影の沙漠

黄金蜘蛛

①成年时的石塔里。

其他

①在前往石塔的路上，根据途中一块单独指示牌的方向前进，用飞靴渡过流沙可来到一处隐藏商店，在这里可买到老鼠炸弹。

②石塔里用火魔法点燃烛台会出现一个宝箱，里面有50卢比。

巨大邪神像



心之碎片

①魂の神殿前的石门上，小时候在神殿入口的软土处埋魔法豆，成年后借助魔法豆叶子可来到石门上。

黄金蜘蛛

①神殿入口处的软土里，放虫子后出现。

②成年时夜晚地图中央的高台，借助魔法豆叶子到达。

③成年时夜晚南边绿洲旁的树上，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

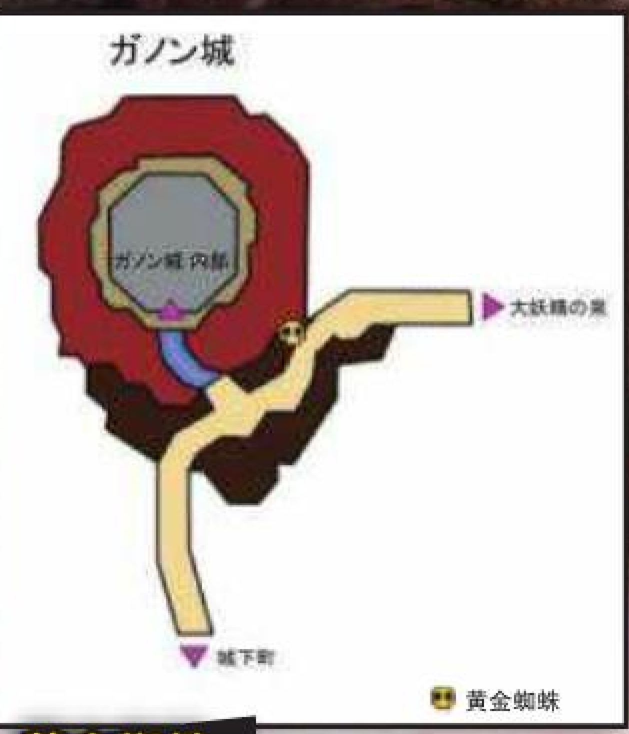
①地洞需获得银手套后搬开岩石发现。

魂の神殿

黄金蜘蛛

①区域5的铁网上。
②2F区域7，从1F上来后转身可见。
③区域11北面的门上。
④区域16，在西侧中间的缺口处吹奏时の歌使石块移动后发现，
⑤3F区域8西北高台的墙壁上，需吹奏カカシの歌使稻草人出现，用飞爪勾住稻草人到达。

ガノン城



黄金蜘蛛

①东边的门的墙壁上，需用飞爪回收黄金骷髅。

ダイゴロン刀入手方法

1. 获得艾波娜后，和カカリコ村英帕家后面的女性对话，获得ポケット タマゴ。经过一晚ポケット タマゴ会孵出てのりコッコ，使用てのりコッコ叫醒在瞭望塔下方民家中睡觉的塔隆后，再把てのりコッコ交还给之前的女性，从而获得コジロ–。
2. 来到迷いの森的I区，使用コジロ–和这里盗猎者交换，获得あやしいキノコ。
3. 3分钟内把あやしいキノコ交给カカリコ村药店的老婆婆，获得あやしいクスリ。
4. 回到迷いの森的I区，把あやしいクスリ交给这里的哥奇利族人，获得密猎者のノコギリ。
5. 把密猎者のノコギリ交给ゲルドの谷帐篷前的工匠，获得折れたゴロン刀。
6. 从デスマウンテン登山道来到山顶，把折れたゴロン刀交给一旁的巨大哥隆族人，获得处方せん。
7. 把处方せん交给ゾ–ラの里的佐拉大王，获得メダマガエル。
8. 3分钟内把メダマガエル交给ハイリア湖畔的湖水研究所里的博士（不能用笛子传送），获得特制本生目药。
9. 4分钟内把特制本生目药带给デスマウンテン登山道山顶的巨大哥隆族人，获得ひきかえ券。3日后再把ひきかえ券给回巨大哥隆族人，获得ダイゴロン刀。

文 酷洛洛 美编 Juxi

研究中心 Research Center

ダンボール戦機

《纸盒战机》算得上是近期难得的PSP佳作，这不但体现在主线剧情上，难度极高的排位战与收集要素也让人废寝忘食。在本辑研究中我们将针对《纸盒战机》排位战部分进行探究，让玩家的1制霸排位战之路更加轻松。

纸盒战机		
ダンボール战机		
Level-5	RPG	2011年6月16日
日版	1－4人	5980日元
无对应周边		

PSP

关于排位战（ランキングバトル）

当完成第10章后，保存点就会开放排位战。排位战以2v2形式进行（玩家也可以自行调整为1v2），等级从G到SSS分为10个，全部共100名对手，当战胜同等级内的全10名对手就可以挑战下一个等级。每一位对手的实力都远远超出主线剧情的任何一名角色、LP也是异常的多，但战斗获胜后所得奖励也相当不错。不但经验高，获得对方的装备全部均为MG级，而且还能得到对方手上的武器，并支持联机合作。注意排位战中战斗道具是不存在实际消耗的，即使玩家装备的道具在战斗中耗尽，在战斗结束后复原来数目。



排位各等级完成奖励一览

等级	奖励
G	LBXカード No.309 ブルド
F	LBXカード No.310 クノイチ
E	LBXカード No.311 カブトC
D	LBXカード No.312 クイーン
C	LBXカード No.313 オルテガ
B	LBXカード No.314 サラマンダー
A	LBXカード No.315 ジ・エンペラー
S	LBXカード No.316 グレイメイド
SS	LBXカード No.317 デクーエース
SSS	LBXカード No.318 イフリート

商店街旁的邀请战中出现“ピノン”

商店开放购买LBX“圣骑士エンペラー”

排位战规则与对策

其实这部分原本应该在攻略的系统进行解说的，但由于排位对战加入了新规则，因此这里为大家一同讲解，同时提供这些规则在排位对战的对策。



◀光标选择对手后，该对手排位战的规则都会标记在下方。

街道战规则
ストリートギユレーション

主线剧情中常见的规则之一，机体的LP以及各能力数值以等值效果反映到战场上，排位战在SS级之前均为该规则。由于在排位战中敌方机体的部件AC最高等级可达200，而玩家这边AC到100就已经封顶，HP方面和防御方面往往会存在劣势，因此该规则中较容易遭对手秒杀，战斗道具方面除LP回复道具外，应适当带上大幅增强攻击的“アタックリキッドL”和大幅增强防御的“ガードリキッドL”，加上战斗道具在排位战结束后会全部返还，因此不必吝啬。

无限制规则
アンリミテッドギユレーション

主线剧情中常见的规则之一，战斗时机体LP×3、ATK×2，SS级后开始出现。从增幅比上看敌方似乎应该更为棘手，但只要根据敌方弱点选择使用武器，实际上更容易给予对手大伤害。SS级时的玩家机体LP×3后一般可以达到7000左右，敌方也没之前那么容易秒杀自己。推荐使用无限制规则专用的攻击强化道具“アタックリキッドZ”和防御强化道具“ガードリキッドZ”，使用アタックリキッドZ后，一套连技+必杀可以轰掉敌方接近一半的LP。



▲后期“アタックリキッドZ”+锤强化攻击技“ファイタースピリット”，几千伤害随便出。

突然死亡赛制
サドンデスマッチ

排位战新增特殊规则，SS级后出现，和街道战规则一样无能力加成，且若有一方的其中一名机体LP变为0时，立即宣判另一方获胜。由于由电脑控制的我方僚机普遍有点“傻”且回复LP意识比较薄弱，在突然死亡赛制中往往变成负累。加上SS级后敌方也开始会用LP回复道具，很多玩家开始会卡在这些战斗中。在该规则下玩家应速战速决。单机挑战时不妨试试单机上阵，带上アタックリキッドL，并借助主人公山野伴的X模式在短时间内秒杀敌方其中一机，以迅速结束战斗。若与其他玩家进行双人联机，集中攻击敌方其中一台机体会轻松不少。



▲单机下一个人挑战更安全。

其余附加条件

SS级之后，除以上三种基本规则外，还会出现个别加入特殊挑战的战斗，包括敌方异常状态免疫、近距离/远距离武器威力加倍、容易进入异常状态换取攻击力加倍、僚机攻击力翻倍同时领队机弱化四类。在附加条件的战斗中，玩家要因应规则以扬长避短。遇上远距离威力加倍的敌机，应尽量贴身战斗；遇上全机威力加倍的敌机，推荐携带属性武器为主，一套连技就往往能使对手进入异常状态，从而限制敌机的行动。



制霸心得

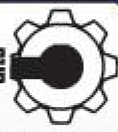
1.开始排位战前先进行邀请战

在ミソラ商店街的模型店旁玩家可以进行邀请战，这里战斗获得胜利可以得到他们机体身上的部件，而初次战胜奖励中也有不少强力武器。其中与“マスクドJ”对战获胜可以获得AT 346的片手剑“ヴォルタ-レイピア”，是排位战初期是主要倚赖武器。不断击败“神谷コウスケ”可以还收集其身上一套AC50的MGルシファ-。无论用于配搭混装、给领队机或僚机都十分实用。以下列出邀请战中所有邀请角色的机体和相关奖励，玩家可以有针对地重复挑战带MG机体的角色，以获得他们身上的强力部件。

▲弄齐一套MGルシファ-，还有专用必杀，可谓又帅又实用。

对手	敌方LBX	对战形式	初次战胜奖励	出现条件
山野真理绘	MG AX-00 AX-00	2v2	Lフェザ-40Z	通关后
山野淳一郎	MG フェンリル	1v1	サドンデスX	通关后
マスクドJ	MG マスカレ-ドJ パンドラ×2	3v3	ヴォルタ-レイピア	通关后
北岛小次郎	グラディエ-タ- クノイチ	2v2	サンダ-プロテクトⅡ	
北岛沙希	クノイチ贰式 グラディエ-タ-	2v2	ウルトラD800	10章
八神英二	NGジェネラル ナズ-C クノイチ贰式	3v3	ライフガ-ダ-Ⅳ	12章
真野晶子	デク-エ-ス デク-改×2	3v3	マスタ-シ-ルド	11章
オタクロス	NGZX3壹号机 ZX3贰号机 ZX3参号机	3v3	スカルファングR	9章
神谷コウスケ	MG ルシファ-	1v1	ブル-ム-ンシ-ルド	通关后
龟山テツオ	ナズ-(テツオ专用颜色涂装)	1v1	レクタングルI	3章
鹿野ギンジ	マッドドッグ(ギンジ专用颜色涂装)	1v1	スクエアガ-ド	3章
矢沢リコ	クイ-ン(リコ专用颜色涂装)	1v1	クイ-ンズハ-ト	4章
雾野纱枝	MG さくら☆零号机	1v1	ウォ-タプロテクトⅣ	通关后
财前宗助	MG ハカイオ- NGハカイオ-	2v2	デュ-クシ-ルド	通关后
大口寺リュウ	ブルド(リュウ专用颜色涂装)	1v1	コマンドハンドガン	1章
三影ミカ	アマゾネス(ミカ专用颜色涂装)	1v1	バックラ-	2章
マスタ-キング	アポロカイザ- グレイメイド×2	3v3	グランドドリル	10章
オタレンジャ-レッド	ビビンバ-ドX	1v1	ファイアプロテクトⅢ	9章
石森ルナ	MG ナイトメア×2	2v2	AMBライフル45式	通关后
ヤマネコ	レッドリボン ブル-リボン グリ-ンリボン	3v3	アサルトAR4C	11章
ジョン	オルテガ タイタン	2v2	ウォ-タプロテクトⅡ	-
加纳义一	MG マスタ-コマンド MG マスタ-コマンド MG デク-エ-ス	3v3	Gクイックリボルバ-	通关后
オタレンジャ-ブル-	ビビンバ-ドX-Ⅱ ビビンバ-ドX-Ⅳ	2v2	ウォ-タプロテクトⅢ	9章
オタレンジャ-ブラック	ビビンバ-ドX-V ビビンバ-ドX-Ⅲ ビビンバ-ドX	3v3	ライデンZ300	9章
首狩りガト-	ブルド改 クノイチ	2v2	レッドバズ-カ	5章
森上ケイタ	ウォ-リア- アマゾネス ブルド	3v3	オ-バルシ-ルド	-
ジェイソン・クロサワ	ムシャC	1v1	ファラオブレ-ド	-
チャリオット1	ブルド ブルド改C タイタン	3v3	ファイアプロテクトⅡ	-
宇崎拓也	サラマンダ-	1v1	シャイニングダガ-	-
结城研介	ムシャ	1v1	ライフガ-ダ-Ⅱ	-
秋谷マ-ヤ	MG パンドラ	1v1	サンダ-ボルトM20	通关后
执事	ジョ-カ- ズ-ル	2v2	マッハD1000	12章
ピノン	MGジライヤ	1v1	妖刀ヤタガラス	排位战制霸后

2.重复挑战角色以获得强力武器



在排位战中，武器某程度上比身上的部件更为重要，由于排位战可以获得敌方的武器，一路上遇上未见过的武器大多都更为强力。所以玩家不必急于往更高级的关卡上冲，至少也要把他们的武器搞到手，后面的战斗才会更加轻松。注意要获得更多的部件和武器，以终极破坏结束战斗是必不可少的，否则有时候还会没有奖励。

3.卡关不妨挑战更高排位的角色

如“突然死亡赛制”规则以及个别排位角色会比其余角色更为棘手，当卡在这类难度较高的对战时，可以先前往挑战同级别下较为高排位的关卡，排位战的对手排位与对战难度并不完全成正比，如排名第1的ピノン（即制作人日野晃博）比第2位的山野淳一郎容易。当完成同组下其余角色后，玩家的机体部件AC也有了不少提升，且获得的武器也会比之前更好，然后再重新挑战之前卡关的地方，会变得更加轻松。

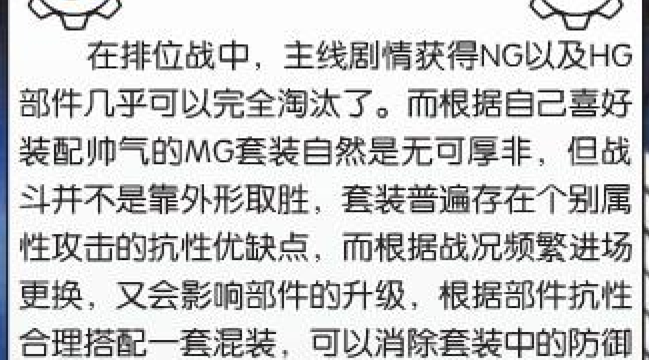


▲排名第一的敌机也强不到哪里去，只是机体没防御弱点，也没防御优点罢了。



4.留意战场上的随机道具

在主线剧情中玩家可能觉得战场上随机出现的道具没有多大用途，在排位战中就要十分留意，当敌方HP不足时会以捡取道具为最优先行动，尤其是场上绿色的LP回复瓶，如果一不留神被对手捡取，很可能“辛辛苦苦几十年，一朝回到解放前”。因此玩家战斗时要随时留意右上角雷达代表道具的白色点，若为LP回复瓶，一定要抢先一步去捡取，若为其余的道具，当敌人上前捡取时，可以借机上前追击，或用远程为其削减其LP。



5.部件配装的重要性

在排位战中，主线剧情获得NG以及HG部件几乎可以完全淘汰了。而根据自己喜好装配帅气的MG套装自然是无可厚非，但战斗并不是靠外形取胜，套装普遍存在个别属性攻击的抗性优缺点，而根据战况频繁进场更换，又会影响部件的升级，根据部件抗性合理搭配一套混装，可以消除套装中的防御弱点，让你面对何种对手都游刃有余。

近战为主的玩家推荐全身部件增加重量以增强防御力；而对于使用双手铳等远程为其为主的机体，若操作熟练的话不妨全身减少重量以提升移动速度，A级速度下即使敌方靠近也能用冲刺轻易摆脱对手。最后搭配部件时最好能激活一种武器熟练（スキル），增加移动速度是百利而无一害的。



▲如图中的混装搭配，面对何种攻击都具有抗性，在难度极高的排位战中也能八面玲珑。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



胧月
提供

AKB48游戏第三弹制作发表会
“请一定要甩了我！”

作为当今日本最炙手可热的女性偶像团体，AKB48于去年年底在PSP上推出第一款主题恋爱游戏《AKB1/48 星恋之梦》，如今该游戏的续作《AKB1/48 星恋关岛》已经投入制作，将于今年10月6日发售，平台依然是PSP。6月27日，NBGI请到AKB48中的大岛优子、高桥南、指原莉乃、横山由依、河西智美、渡边麻友和仁藤萌乃7名偶像，现场讲述了游戏的特征和拍摄时的一些故事。

▲登台偶像们的合照。

少女们举着自己的泳装相板入场，关于新作中的告白场面，出身京都的横山由依表示游戏中她会穿着白色泳衣用京都方言告白，渡边麻友则说：“这次的台词很成熟，令人惊讶。”

关于拍摄，成员们则透露前田敦子在拍摄焰火场景时特别让一架飞机停飞；秋元才加在告白的中途会有脱衣场面，至于达成条件则不明了（喂）；指原莉乃表示非常中意自己被甩的场面，希望玩家在玩游戏的时候务必要甩掉她。



■各成员及其对应的PSP，难道要推出48种同捆版？



►成员们的服装很迎合秋叶原系的风格。

◄面对这一堆，小编推荐大家不妨把这款游戏也看成AKB的一项周边。





提供

激发你的食欲！iPhone4食物型手机套

除非你是抛弃七情六欲的出家人，否则在美食面前难免会垂涎三尺。看见以下图片上的佳肴，那鲜嫩多汁的鳗鱼、鲜红且脂肪分布匀称的吞拿鱼、肥美的牛肉、清凉的冷中华，不知道各位又能否招架得住呢？日本最大的手机挂件厂商之一Strapya借着iPhone4的大热，推出了一系列美食主题的iPhone4手机套。这些手机套的美食外形以假乱真，不过各位可别真张口咬下去，不然可能会咬到iPhone4的屏幕哦（笑）。



▲巧克力蛋糕

▼三色团子



▲鲜虾、硕大的蟹子，就是不能吃……



▲冷中华，各位不要客气……



▼▶看着鳗鱼饭写万花筒的酷洛洛表示很饿……



▲家常风味牛肉杂菜锅

▼这吞拿鱼……我要收笔了，下去买东西吃！





◀圣诞可以考虑送这个给有iPhone4的朋友。

E3展上的电子游戏历史博物馆

苍穹 提供



■相比大尺寸液晶屏幕上播放的高清游戏宣传片，老玩家们更为眼前这些老式主机所吸引。



■橱窗中陈列的主机、周边，无论在当时的游戏市场是否成功，都被铭刻在电子游戏的历史上。

2011年的E3展已经过去了一个月，PSV、Wii U主机的公布至今仍为玩家们所津津乐道。其实当全世界的目光都聚集在这些新生代主机上时，在E3展会的一角，却有一些老游戏机静静地陈列在那里。“电子游戏历史博物馆”（VIDEOGAME HISTORY MUSEUM）是北美3位有志之士自发成立的组织所负责的展台，所展出的主机、周边都是他们自己的收藏品。在数年来的E3展上，他们都坚持地为过往的玩家们展示着近半个世纪以来电子游戏的发展历程。当我们在感受新时代游戏在视听方面所带来的震撼时，请不要忘了那些曾带给我们纯粹快乐的游戏机。



■Atari 2600，屏幕上所展示的游戏《E.T.》是导致“雅达利冲击”的一个代表作品。



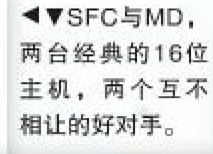


▲铸就了辉煌历史的FC，相较于美版的NES，国内玩家们更熟悉的是右边这台“红白机”。



▼▲SS与PS之间的竞争，是国内玩家非常熟悉的一段历史了。





◀▼SFC与MD，两台经典的16位主机，两个互不相让的好对手。







▲任天堂的N64主机，希望今后能有更多N64上的经典之作移植到3DS上。



▲梦一般的DC让无数玩家扼腕叹息，销量上的惨败也让SEGA退出了主机之争。

《初音未来 街机版》1周年纪念活动

白菜 提供



▲抽奖现场，希望这位老兄好运。





▲游玩《初音未来 女歌手计划 街机版》的玩家络绎不绝。平时就放着5台机器的地方当日还增加了2台，一共是7台机器同时启动。耐不住的FANS们打开了PSP。





▲漂亮的花篮，庆祝街机1周年。

▲►巨大的初音家族建模展示，非常壮观。其中还有没有在街机中登场的造型，这代表着续作？





6月12日在东京都内的娱乐设施池袋GIGO机厅内，开展了街机游戏《初音未来 女歌手计划 街机版》的1周年纪念活动。活动的主会场在池袋GIGO的4楼，展示了大量初音家族的模型，还举办了抽奖。1楼的入口处还在举办为日本赈灾的募捐活动。当日杀到了大量的FANS为初音家族庆贺，活动现场气氛非常热烈。就让我们来看看现场情况吧。

◄身着初音装束的店员。


栏目主持：阿鲁
游戏美图秀
3DS平台第一款RPG大作《深渊传说》如期而至，不知道已购入机器的朋友有没有开始玩这款经典作品呢？那么本次的“美图秀”就以《深渊传说》为主题，将相关美图奉献给大家。
白菜：这也太唯美了吧，跟当时的气氛反差那么大。
酷洛洛：个人对男主角未割发前的大少爷性格还挺反感的。
白菜：伊昂是男的，是男的。
胧月：看你激动得。
阿鲁：看惯了伪娘的本人表示很淡定。


白菜：这张六神将很带感，竟然连迪斯特都看起来像个人样。
苍穹：画风很有《美妙世界》的感觉。
酷洛洛：这是怎么一个状况，期待后续吐槽。
乌冬：放开这只萝莉！
半夏：远离这只眼镜大叔！
阿鲁：宅男和腐女果然不是同一世界的人啊……

经典主题乐园

好游戏永远不过时

本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》“精彩栏目”目录中。

栏目主持：苍穹

本辑主题 忍者

相信大多数掌机迷们都已经知道SEGA的经典名作《忍》在3DS上重生的消息了，PS2时代秀真那飘逸的造型给玩家们留下了不可磨灭的印象。忍者作为日本独有的特色文化，在游戏界有着卓越的贡献。忍者是厂商最热衷的主题，他们身上所独有的神秘、孤独的角色魅力，也征服了无数玩家的心。忍者相关的经典游戏数不胜数，在新生代的《忍》重生之前，让我们回首昔日经典，重新解读“忍者”这个角色的定义。

◀距离上一作《Shinobi 忍》已经过去了8年，本次系列的重生会把玩家重新拉回那个硬派ACT的时代么？

文 狮子心



超级忍2

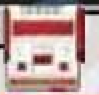
原机种：MD　模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive　适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1993年

《超级忍2》称得上MD时代最好的忍者游戏，作为系列的第二作有着脱胎换骨的进化，最为明显的是操作手感相比前作改善了不少，乔武藏的闪躲腾挪显得更为行云流水，操作起来也十分顺手。本作的画面在那个时代来说已经是属于完美级别，场景的刻画无比细腻，多重卷轴的利用，让角色与背景十分完美地融入到一起。关卡设计放到今天也足以让大部分同类游戏汗颜，森林隐蔽战、骑马追逐战、机械化大楼潜入战等等，无一不体现出制作人天马行空的设想。游戏的可玩性也是登峰造极，疾行、二段跳、手里剑、忍术等动作都很好的体现了忍者这个角色的特点，尤其是疾行中的“迎风一刀斩”那帅气的造型，更是成为无数玩家热衷于模仿的动作。自爆这个以自己生命为代价的忍术更是忍者这个职业的悲情体现，为了完成任务即使牺牲性命也在所不辞。本作的高难度对于玩家提出了很高的操作要求，任何操作上的失误都可能让主角瞬间毙命，但当玩家能够灵活运用乔武藏的各种技巧流畅过关之后，带来的那种成就感也是一般游戏所无法比拟的。



▶第二关的骑马追逐战，配合节奏分明的音乐，真是让人手心冒汗啊！



赤影战士

游戏类型	ACT
游戏年份	1991年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

老牌厂商Natsume的《赤影战士》是承载了无数老玩家回忆的游戏，本作的背景世界是高度现代化的都市，忍者跟高楼大厦的结合并无丝毫的突兀感。游戏中角色能够使用相当丰富的武器，忍者刀、锁链、手里剑、炸弹，每种武器的特性都毫无重复，刀是典型的泛用型武器，锁链可以改变攻击方向，手里剑可以远距离攻击但却有数量限制，炸弹每次只能得到5枚，不过威力却很高，是BOSS战的利器。在游戏中反复取得武器可以将其能力逐渐提升至上限，从而强化武器的威力。按住B键一段时间可以释放强力忍术，不过也是要以牺牲HP为代价的。游戏的难度是毋庸置疑的，玩家对于跳跃、攀爬的技巧要掌握得十分熟练。本作支持双打，朋友之间配合通关乐趣无穷。游戏的音乐堪称完美，激昂的电子乐能让玩家在攻关的过程中振奋不已。

▶游戏中的第一关是滂沱大雨，这也就造就了它的一个经典译名「水上魂斗罗」。





忍者 钢

游戏类型	ACT
游戏年份	1994年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP



▲游戏中的角色设定有很强的个人风格，画面在SFC作品中也属上乘。

作为一款原创的作品，本作的素质还是十分优秀的，尤其是角色那丰富的动作设定十分抢眼。主角具备四种不同的攻击招数，可以通过按键来进行迅速的切换，游戏中也采用了类似《超级忍》中的二段跳设定，只不过第二段跳跃用翻滚取代。L、R键功能设定十分有个性：L、R键所带表的是向左右翻滚的功能，但如果面朝的方向不一样，忍者所作出的动作也会有很大的区别。比如在面朝右侧时，按住L键为向左的后翻滚，按住R键主角则会做出3次高度不同的翻滚，每次跳跃过程中配合A、B键可以使出完全不同的攻击招数，第3段跳跃中的攻击威力是最大的，不过前提是玩家必须把前面两次跳跃动作完成，因此限制了其实用性。本作在高难度的基础上还限制了极短的过关时间，这样一来步步为营的策略就完全行不通，逼迫玩家做出“速攻”的打法，不过一想这才比较符合忍者的职业特性，不知道是不是该怪制作人太过于了解“忍者”这个职业呢？



忍者战士 牙

游戏类型	ACT
游戏年份	1994年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

《忍者战士　牙》继承了Natsume动作游戏一贯的优良素质，大比例的游戏人物极具迫力，打击感也非常完美，给人以拳拳入肉的体验。游戏中3位角色能力各异：力量型的男性忍者，平均型的女性忍者，和速度型的机器忍者，这样的设计可以满足不同玩家的喜好。人物虽然不多，但是每个角色的招数却相当丰富，以女性忍者Kunoichi为例，除了普通的两种连打攻击外，空中攻击可施展飞腿、忍刀、手里剑、突刺等多样的攻击手段。人物的HP槽下方都有一个能量槽，待其自动蓄满以后，按下X键可以释放出华丽的必杀，威力相当惊人。游戏初上手难度不低，不过当玩家熟悉各种敌人的攻击手段之后，完全可以做到游刃有余。在这个清版动作过关游戏几乎灭绝的年代，大家不妨通过本作来好好感受一下清版动作游戏的独有魅力。



◀Kunoichi是一名身手不凡的女忍者，不禁让人联想起PS2游戏《Kunoichi忍》中的绯花。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

休年假就是好啊，回到家乡的感觉简直太棒了！不但有好吃的好玩的，连动画也有时间补了（其实是家里由于某些原因没有网络，导致无法接触AKB的相关资讯）。顺便一提，我补的动画是《功夫熊猫2》和《借东西的小人阿莉埃蒂》。

秋叶原之旅（下）

AKKY

在游戏中可以接触到“中央通り南东”的AKKY本店以及“中央通り南西”的AKKY II（二号店），这是一家大型的免税商店，店内主要经营贩卖各种电子产品。实际上，AKKY在秋叶原还有三号店以及商场化的AKKY ONE，于2010年6月开张的AKKY ONE是一所5层楼大型卖场，无论是电子产品、家电还是化妆品、特产，都能在这里买到，并且价格非常便宜，加上又是免税店，因此深受中国游客的喜爱。由于店铺主要面对的是国外消费者，因此店内都常备会中、日、英三种语言的店员，国内游客在购买商品时完全不用顾虑语言方面的问题。虽然店铺规模很大，服务也很到位，不过这个店主要还是以卖家电和电子产品为主，深宅向物品在这里不容易找到。



▲大家都爱免税店，到了日本岂有不去这里的道理！

ラムタラ

ラムタラ在日本全国有十几家店，其中在秋叶原就有4家店之多。每家店的名字都有一定区别，卖的东西也不完全相同，但以DVD为主要商品这一点都是一样的，名为“ラムタラエピカリアキバ”的店主打商品是AKB48，这家店里有几乎所有AKB48相关的CD、DVD和BD商品，如果你是的AKB粉丝又恰好能到秋叶原去的话，这里是绝对不能错过的地方之一。

除了丰富的DVD商品外，这里还是各种动画、游戏以及周边商品的聚集地，各平台的新老游戏、手办等相关产品也能在这里找到，由于涉及面较广，这里自然成了宅男们淘宝的圣地之一。



▲看上去店面不大，但实际上里面的内容丰富程度足以令人咋舌。

▲专营AKB相关产品也算是应对了目前日本的潮流趋势，少年，不来三张么?

とらのあな

这间店如果写成平假名可能有人不认识，但如果写成汉字那国内宅友中的认知度就非常高了。没错，这就是同人志的天堂，宅男腐女的梦想之地——虎之穴！相信对动画片稍微有点了解的人应该知道虎之穴是在秋叶原，甚至整个日本都非常有名的同人志大卖场，其店铺也遍布几乎整个日本。坐落在秋叶原的虎之穴规模非常大，分为了A、B两个店，A店主要面向男性消费者，B店则主要面向女性消费者。每间店都有7层，各种同人志、同人游戏、漫画、手办等都能在这里找到，只要你是二次元宅，定能在这里找到自己的所爱！游戏中的虎之穴算是还原得比较到位的店铺了，里面卖的也都是海报、抱枕、偶像T恤、手办等宅物，并且不少东西都价格不菲，看来果然还是宅男的钱最好骗啊……



◀虎之穴秋叶原B店，腐女的天堂。



▶虎之穴池袋店，看上去好像很不起眼的样子……

ディスカウント店

游戏中位于“中央通り北东”的ディスカウント店其实并不是秋叶原的特色店铺，“ディスカウント”是打折扣、减价的意思，因此很明显地这就是一家以贩卖折扣商品为主的店铺了。其实在日本，早就有这类专门贩卖打折商品的店铺，以前的“バッタ屋”就是以专门贩卖企业倒闭前的杀价商品以及以低价贩卖非正规渠道获得的商品而闻名。如今的这类折扣店主要贩卖倒闭企业的低价商品以及堆积过多的库存商品，这些商品的贩售价格通常都是原价的6～8折，深受广大妇女朋友们的喜爱。游戏中的ディスカウント店贩卖的物品包括伞、被褥、化妆水、登山绳等，算得上商品种类较多的杂货店了，而且价格也非常便宜，传授主角脱衣技巧的师傅指名要主角前往购买的几件物品可都在这间店里的。



■这算是日本比较典型的折扣店了。

ソフトショップ

泛指卖各种软件的小店，这种店铺在秋叶原里非常多。一些比较窄的街道里还能找到贩卖各种物品的中古店，秋叶原的中古店里卖的东西都非常便宜，其中不少物品都保存得很好，虽然不是新品，但几乎看不出一点折旧，舍得花时间搜寻的话，很可能在这些店里淘到已经绝版的老游戏之类物品，对于喜欢收藏的人来说是非常值得一去的。



▶据以前去过日本的编辑说，秋叶原随便一家店都可以逛上很久，想要逛完所有的店，没有十天半个月是没法完成的，有机会真得去体验一番才是！

估计是由于版权问题，游戏里如GAMERS、Animate等大型二次元商品贩卖店都没有出现，Cosplay餐厅、游戏、动漫主题餐厅等自然也是不见踪影，要是能把这些内容加进游戏的话，《秋叶原之旅》将更加栩栩如生。不过就算游戏再怎么改善再怎么完美，还是不如自己亲身经历来得痛快，如今赴日旅行的各种条件和费用也在逐渐降低，有钱有时间的朋友们，你们该行动了！

Vocaloid通信

本次栏目分为两部分，左页是YAMAHA公布的最新V家系统“Vocaloid3”的介绍，右页向各位V家迷推荐由知名作曲人恶ノP撰写的两部畅销V家小说，喜欢听V家歌曲，尤其是喜欢《恶ノ娘》和《恶ノ召使》的人务必不能错过。

栏目主持 胧月

V家再添新成员 Vocaloid3将于2011年9月发售

一个月前，日本著名电器商YAMAHA在东京秋叶原举办了Vocaloid3的公布纪念活动。YAMAHA一直担任着Vocaloid的核心技术开发，第一版面世是2003年，V家著名的大哥大姐Kaito和Meiko均使用了第一版技术；性能更强的Vocaloid2则诞生于2007年，同年面世的初音未来是第一批使用该技术的产品。经过镜音、巡音、Gumi、Lily、miki等由多家公司应用开发的版本进化，二代引擎的性能逐步到达极限，更加强大的Vocaloid3应运而生，让我们来看看新技术的进化之处。



1.歌声的品质更高

对比Vocaloid和Vocaloid2，合成音更加自然真实。歌声程序库能支持更大单位的采样，让合成音更圆滑，以往产品不太擅长的快速贯口变得自然许多。改善了当歌曲的邻近音调转换较大时可能出现的音色变化。

2.界面改良

乐曲制作软件“Vocaloid Editor”的用户界面大幅刷新，在以往的钢琴卷轴式的编辑画面基础上，导入类似DAW的音轨显示画面，每条音轨上都能安置多段文件，提高编辑效率。另外，实现了以前欠缺的伴奏播放机能，能分别在两条音轨上再生单声道和双声道的伴奏。能同时试听合成歌声与伴奏，并有效地加入呼吸音等效果。“VOCALOID Job Plugin”机能扩张了歌声音轨的编辑功能，能让编辑器与外部软件建立链接，更改音符、控制数值能内部数据。

3.编辑器和歌声程序库分离发售

以往，歌声程序库（指采样音源）总是与编辑器绑定发售，这次则实现了二者的分离。这样做的好处是，用户能使用Vocaloid3的基础软件部分，只要追加不同产品的歌声程序库即可，使用多种程序库可大幅提高乐曲制作的可能性。举个简单的例子，用户可以给一个编辑器追加初音、巡音两种程序库，制作合唱或混音更为方便。编辑器可在官方网络商店Vocaloid Store上购买，歌声程序库则与以前一样，让经由YAMAHA授权的公司各自出品。

4.公开合成引擎的应用界面

YAMAHA向授权的法人或个人公开合成引擎的应用界面，允许被授权方在该引擎的基础上追加开发，并可以把开发后的歌声合成软件发布到Vocaloid Store上。

5.追加对应语言

除日语和英语外，新增中文、韩语、西班牙语。

此外，官方还公布了Vocaloid3产品的两名新声优。其一是喜多村英梨小姐，她为Vocaloid特别电视节目里的原创角色CUL配音，且CUL也将成为第一批Vocaloid3产品的拟人形象。第二位则是演唱过神曲《鸟之诗》的Lia小姐，能够使用Lia的透明声线作为程序库，值得期待。




▲新角色CUL和声优喜多村英梨


▲Lia的虚拟形象引人遐想。

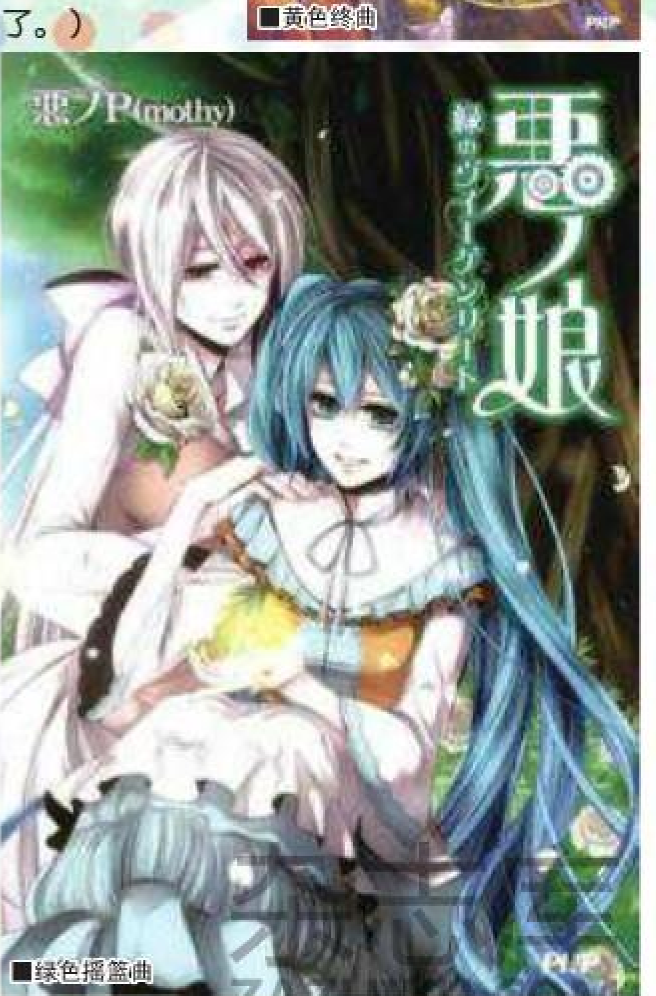
最畅销的Vocaloid小说

出品初音系列的Crypton自然是Vocaloid类软件的最大收益者，那么对Vocaloid进行二次创作并在市场上最为成功的是谁？知名的“镜音废”恶ノP荣获该项荣誉。出品了“《恶》系列”的恶ノP有着很扎实的哥特曲风谱写功底，文笔过硬，书写出的歌词宛如一篇篇暗黑童话，回味无穷。他于去年8月和今年2月分别推出《恶之少女》的两本单行本小说，总销量截止到4月底已达27万本，按10%的版税计算，仅小说本身的收益就有3200万日元。随着小说的大卖，相关CD、漫画化、舞台化等商业运作必将走上日程，突破supercell的纯音乐创作收入想来不成问题。

目前出版的两本小说分别叫《恶之少女 黄色终曲》和《恶之少女 绿色摇篮曲》，以恶ノP的名曲《恶ノ娘》和《恶ノ召使》改编。《黄色终曲》在原曲的世界观上追加红铠女骑士视点，全篇都点缀着原歌词和旋律的凄美哀愁。暴君王女莉莉安努（镜音铃）和对她忠心耿耿的双胞胎弟弟艾伦（镜音怜）是本书的主人公，莉莉安努的任性导致战争大规模地爆发，死伤无数。在残酷的命运前，人应该如何选择？艾伦上演了歌词里唱到的“如果是为了保护你，我宁可化为恶人。”

《绿色摇篮曲》的故事发生在绿色国度艾尔菲哥特，这里的国民都有一头漂亮的绿色头发，惟一的白发少女克拉丽丝（弱音白）孤独地寻找着自己的朋友。某天，克拉丽丝在森林里邂逅了绿发少女米加艾拉（初音未来），两人的命运从此发生变化。听过《恶ノ召使》原曲的人应该记得镜音怜在邻国遇到一位绿发少女并坠入爱河，这名绿发少女的真实身分，将在这本小说中予以说明。（其实已经提示得很明白了。）

■黄色终曲



■绿色摇篮曲

现声研

一提起柿原彻也，不少腐女宅女都会蹦起三丈高。的确柿原在为冷酷而理性的角色配音时有一种冰冷的磁性，但实际上他本人更擅长演绎一些热血型的主人公角色。本辑登场的就是这样一位深受大众喜爱的男性声优……不喜欢男性声优的同学也别忙翻页，看了之后的内容，也许你的看法会有一些改变。

On Journey Tetsuya Kakihara

柿原彻也

本名：柿原彻也
出生地：德国杜尔塞多夫
血型：AB
生日：1982年12月24日

德国？杜尔塞多夫？没错，正确地说，柿原并非土生土长的日本人，而是在德国出生的日籍侨胞。双亲虽然都是日本人，但除了幼儿园以及小学一年级以外，18岁之前一直住在德国。柿原一直是个喜欢日本动漫的人，即使在德国居住期间，每次回日本老家探亲时，都会买上300册以上的漫画，然后以海运寄回德国（而且是少女少年漫画通杀），因此他一直都对声优充满憧憬。高中毕业之后，迫不及待地独自提上行李踏上了日本，从此开始了他的声优生涯。

由于日籍侨胞的身分，柿原的声优之路一开始走得很不顺畅，没有一所声优养成学院愿意接受这位远渡重洋而来的学生。但柿原凭着自己的努力，最终还是叩开了这扇紧紧关闭的大门。他的声线可热可冷，变化多端，就像前言提到的一般，几乎可以演绎任何类型的角色。虽然在声线上尚欠缺一些特殊而强烈的冲击感，但柿原非常擅长以声音营造出相应的气氛，烘托演绎角色的特点，来弥补这种不足。

自2003年出道以来，柿原演绎过的角色不计其数。现在他依然在长期动画《妖精的尾巴》中担任主人公夏的声优；四月新番《美食的俘虏》中也有他的身影；当然，最为国内ACG迷们所称道的，当属最近借着《第2次超级机器人大战Z》的风潮，再次登上前台的超级机器人动画不朽巨作《天元突破》的主人公西蒙。

主要作品1



《天元突破》



如前文所述，这是一款借着《机战》的东风再次来到幕前的机器人动画作品。但是历史证明，不少玩家正是在玩过《机战》之后，对登场作品产生兴趣，再去反向了解的。因此将《天元突破》归入这个版块也算是合情合理。作为作品的主人公，柿原演绎的西蒙经历了年少与成年的两个阶段，而心智、感情、甚至是觉悟上的变化更是多达四个阶段。跟随着大哥卡米那离开吉哈村，从地底踏上地面时，西蒙虽然能够冷静地分析状况，但根本上仍然是内向而软弱的性格；卡米那离开众人之后，西蒙陷入消沉与自责的一段时间，则要演绎出他迷茫，失去目标的茫然感，之后在妮娅的开导下，重拾信心觉醒螺旋力，击败螺旋王之时，则要体现出他永不放弃的精神；当西蒙成年之后，虽然柿原消去了声音中的稚嫩感，但在剧情要求下，却要给西蒙再次加入迷茫的感觉，以此来表现出被自己一直保护的事物所背叛时，西蒙精神上所受到的创伤；而最后

大家团结一致与反螺旋族进行决战之时，西蒙的悲伤、无奈、迷茫，亦有决意、信念与勇气，则通过他灵魂的呐喊无时无刻不呈现在观众面前。在短短的半年中，柿原将同一个角色演绎得如此多样化，却又深入人心，除了证明他的实力之外，也许还有一定程度上的感同身受——西蒙与敌人战斗时永不放弃的精神，与柿原在声优求学之路上不屈不挠的努力，一定也有着共鸣吧。

主要作品2 《心灵传说》

扮演角色：辛格



在NDS上的三部《传说》中，《心灵传说》无疑是最为出色的。虽然卡带本身的容量不够大，但柿原仍然在不多的语音量中，将主人公辛格的内心世界非常出色地展现了出来。辛格在作品中的性格属于热血积极且好奇心旺盛的少年，由于从未出过村子，对外界的一切都充满兴趣。而随着剧情发展，他性格中负面的一部分也渐渐浮出水面——消沉、自责、憎恨，这些感情的增幅就是作品的主线，对于声优的表现自然有着很高的要求。

顺便一提，在《对决传说》和《世界传说 光明神话3》中，辛格也有出场，他与女主角琥珀一起加入了大量的语音。觉得NDS版听不过瘾的玩家不妨试试这两款作品。

主要作品3 《苍翼默示录》

扮演角色：Jin、Hakumen

虽然这是一款FTG，但其拥有庞大的世界观设定以及迷雾重重的故事，可供研究的材料还真不少。比如这位统治机构第四师团长Jin，与六英雄的首领Hakumen，就是同样起用了柿原彻也作为声优。但这可不是一般所谓的“使い回し”（让声优以完全不同的声线配两个八竿子打不着的角色，来降低开销），而是因为Hakumen实际上就是平行世界的Jin。谈来龙去脉就不免复杂，只聊聊柿原的表现吧。Jin的声音平时是冷静的，面对Noel时因为某种原因，会变得非常不爽而且不耐烦，而面对哥哥Ragna时，更是在某种理由的驱使下，表现得非常“病态”（严重的兄控）。单是这一个角色，就要求柿原融入三种感情，其中面对Ragna时甚至可以说整个声线都有变化。再加上带有绝对正义气息的六英雄之首Hakumen，贯彻着消灭世上所有之恶的理念，他那低沉而又波澜不惊的声音，根本就完全听不出来是出自柿原的口中。让这两个角色进行对战，或是在剧情模式里听他们的对手戏，就会彻底被柿原惊艳的表现所折服的吧。

趣闻

声带手术：2006年柿原彻也曾经接受过声带手术。原因似乎是因为他的笑声太有特点，而又时常放声大笑，结果引起了声带不适。还好就目前来看并没有留下什么后遗症。

精通外语：由于在德国长大，因此非常精通德语。为了发挥这一特长，经常演绎一些需要说外语的角色。在《魔法少女奈叶A's》中，他就为西格纳姆与维塔的魔导器配音，说得一口流畅的德语与英语。顺带一提，他在小时候还可以说拉丁语与西班牙语，但现在已经完全将其丢到九霄云外了（笑）。



▲这就是柿原彻也（笑）。

轻松日语教室

文 AKIHA

微博这个东西算是近年来的新生事物，包括编辑部里好些小编都在使用。虽然白菜对于微博的看法不像下面某位网民那样偏激，不过即使在微博上，对于自己的言行也应该有一定的约束，否则就会像下面这位高材生一样，整个人生搞不好就这样悲剧了。

短短140字 遭遇跌落的人生

体育用品知名品牌Adidas的一名新人女性员工，因为在微博上发表了中伤Adidas签约运动员的内容，仅仅一个月就断送了她的光明前程。

这场骚动起源于2011年5月17日的深夜。该员工在她的微博上写下了一段话，大意为：“说起来今天迈克·哈文纳来过了。旁边还有一个贱女人跟他在一起，看起来肚子好像有点鼓。他已经结婚了吗？”迈克·哈文纳是日本的足球选手，所属J1的Ventforet甲府队，位置是前锋。他是使用Adidas钉鞋的签约选手。

由于她不止诋毁选手本人，连同伴的女性也进行了中伤，因此事件很快就在2ch上传开。不少网民非常愤怒地表示“究竟把顾客当成什么了”。接着该员工很快就被人肉出刚刚进入Adidas的东京·银座店工作。现在该员工的微博相关文章已经被删除，而日本Adidas于19日在主页上发表了一篇道歉文：“给该选手与该选手的亲戚朋友，以及广大的客户们带来了莫大的麻烦与担心，在此表示深刻的歉意。”



アディダス"女性社員退職していた

たった140字が狂わせた人生

虽然不知道是自愿辞职还是公司请退，但这名毕业于某知名私立大学，进入一流企业工作刚刚一个月的员工将会过上一段时间的无职生活。

>自业自得。（ji go–ji to ku。）
译文：自作自受。
>本物のバカだな……だからゆとりに发言の场を与えるなと……（hon mo no no ba ka da na……da ka ra yu to ri ni ha tsu gen no ba wo a ta e ru na to……）
译文：真是没脑子……所以说不能给这类人提供随意发言的地方……
>まあツイッタ–がなくてもここまでの马鹿ならなんかやらかしてたんじゃないの？（ma–tsu i tta–ga na ku te mo ko ko ma de no ba ka na ra nan ka ya ra ka shi te tan jya nai no？）
译文：其实就算没有微博，这种人估计也会干点啥出来的吧？
>そのまま银座店で动いてくれれば、おもしろかつたのに。（so no ma ma gin za ten de ha ta ra i te ku re re ba、o mo shi ro ka tta ni ni。）
译文：如果让她继续在银座店工作的话，估计就好玩了。
>当然だろ。仕事なめすぎなんだよ。（to–zen da ro。shi go to na me su gi nan da yo。）
译文：理所当然的吧。她也太看不起这工作了。
>そりゃ会社だつてこんな事书く社员がいたら信用问题だからな。（so rya kai sya da tte kon na ko to ka ku sya in ga i ta ra shin yo–mon dai da ka ra na。）
译文：公司里有写这种东西的员工的话，会产生信用问题的吧。
>他人の悪口でしか盛り上がれない典型的な马鹿定型。（ta nin no wa ru ku chi de shi ka mo ri a ga ra nai ten kei te ki na ba ka tei kei。）
译文：这就是典型的，只有说他人坏话时才特别来劲的笨蛋。
>“ツイッタ–はバカ发见器”とはよく言つたものだな。（tsu i tta–wa ba ka ha kken ki to wa yo ku i tta mo no da na。）
译文：所以才老是有人说“微博就是笨蛋查找器”。
>マイクは何か言ってないのか？こんな奴のせいでイメ–ジ悪くなって可哀想だわ。（mai ku wa na ni ka i tte nai no ka？kon na ya tsu no sei de i me–ji wa ru ku na tte ka wa i so–da wa。）
译文：迈克没说什么吗？因为这种家伙而形象下跌真是太可怜了。
>こんな事件どうせすぐに忘れられるし、なんと言っても早稲田卒、就职先なんていくらでもあるし、本人にとつては痛くもかゆくもないだろうな。（kon na ji ken do–se su gu ni wa su re ra re ru shi、nan to i tte mo wa se da so tsu、syu–syo ku sa ki nan te i ku ra de mo a ru shi、hon nin ni to tte wa i ta ku mo ka yu ku mo nai da ro–na。）
译文：这件事估计很快就会被淡忘吧。再怎么说她也是早稻田大学毕业，工作要多少有多少，对于本人来说应该是不痛不痒的。
>まともな会社の人事なら、采用时に辞めた先の会社に问い合わせを入れるよ？アディダスも辞めた社员だから、理由を隐す必要もないし。（ma to mo na kai sya no jin ji na ra、sai yo–ji ni ya me ta sa ki no kai sya ni to i a wa se wo i re ru yo？a de li da su mo ya me ra sya inn da ka ra、ri yu–wo ka ku se hi tsu yo–mo nai shi。）
译文：正规公司的人事部的话，在录用时会向之前辞职的公司进行确认的哦？Adidas已经辞退了的员工，也没有隐瞒的必要吧。
>むしろアディダスに诉えられなかったことに感谢するんだな。（mu shi ro a de li da su ni u ta e ra re na ka tta ko to ni kan sya su run da na。）
译文：倒不如好好感谢下没有将她告上法庭的Adidas吧。
>メ–ル感觉なんだろうな。全世界に发信されてるのに、なぜ气付かないんだろう？（me–ru kan ka ku nan da ro–na。zen se kai ni ha sshin sa re te ru no no、na ze ki zu ka nain da ro–？）
译文：是抱着发短信的感觉来写的吧。为啥就没想到这条“短信”是全世界都能收到的呢？
>本人からの谢罪もなしだし、实际は退职して无いんじゃねえの？（hon nin ka ra no sya zai mo na shi da shi、ji ssai wa tai syo ku shi te nain jya ne–no？）
译文：也没有看到她本人的致歉，莫非实际上根本没有退职？

近年来微博开始盛行，许多名人也纷纷开了微博来保持自己的受关注度。他们的一言一行都在大众的关注之下——但这并不是说平头百姓的微博就没人看了。网络是个虚拟的社会没错，但那毕竟也是一个社会，你面对的不是一堆冰冷的数据，而是活生生的人。微博可以简短地表达你的心情，但并不是处理废品的垃圾站，不要什么都往里面倒，否则就会像这位当事人一样作茧自缚。说起来这位当事人嘴巴也确实不干净不牢靠，不仅口吐脏言，还喜欢八卦。从事任何工作都有一些最基本的守密义务，如果自己连这些基本规矩都遵守不了，只能说早稻田真是白读了。其实不止微博，在论坛上、BBS上，希望每位网民也能保持自己应有的风度。

掌门人

一直自以为不是一个喜欢收藏的人，尤其是这个限定那个限量的（商场的限量打折商品促销除外），不过这几年一路走来，发现自己竟然也算把从GB到现在为止的主流掌机都收全了，只不过其中四台因为卖掉、丢掉等原因不在了，尽管如此，看着一抽屉见证了20多年掌机发展的主机，心里其实也是蛮舒服的。这种自我收藏当然没什么投资增值的成分，但却记载了自己曾经的一段时光一段记忆，因此收藏目的往往也更纯粹——以上便是马修我某天收拾抽屉的感慨。下面开始本辑的“掌门人！

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

动力

身边有个米帝，无论什么只要看上就一下子买两三本，作为学生的我，看着觉得真痛快（其实是羡慕）啊，只好在其他方面找平衡，比如做个资源帝，比如自己做字幕，比如……回头一看，AKB48竟成了我日语进步的动力。

北京 阿童木

阿鲁：又发现一个喜欢AKB的读者，而且还是个女读者，不错不错，我会继续将AKB推广下去的！

苍穹：鲁叔曾说过：“想成为宅的条件一是有钱，二是有爱”。

酷洛洛：通过看AKB提高日语水平还是不错的，我平时就是这样干的。

咸蛋超人！穿越地心！

一日，在做地理试卷时，被一道题雷到了：咸蛋超人的家在北纬30度、东经120度，一日他去找苹果超人，穿过地心来到苹果超人家时，应该看到的景象是：A、B、C、D，找出热带雨林气候的那幅图即可。我真佩服出题的！为什么是咸蛋超人而不是酷洛洛呢？

乌鲁木齐 鱼翅拌米饭

半夏：如果鲁叔是出题人一定会改成马玉玉穿过ABCD地形去找小虎牙。

阿鲁：马玉玉要去找的肯定是大小姐不会是小虎牙啊！对吧乌冬锅锅！

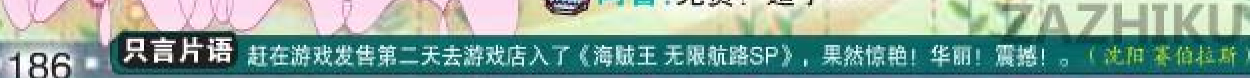
乌冬：干嘛问我，不知道……

白菜：如果半夏是出题人一定会改成银桑穿过ABCD地形去找冲田。

半夏：哇，师父你太了解我了！

白菜：你以为我是谁？

阿鲁：兄贵！逼了……


只言片语 赶在游戏发售第二天去游戏店入了《海贼王 无限航路SP》，果然惊艳！华丽！震撼！。（沈阳 赛伯拉斯）

小编逸闻

同名

胧月与UCG九兵卫的真实姓名读音上完全相同，工作时被其他同事呼名，常出现两人一起应答的尴尬景象。为避免麻烦，现在大家都这么叫“掌机王的那谁谁”、“UCG的那谁谁”，至于收淘宝，胧月现在一概用自己的绰号来填写收件人。

口误

某日线下三国杀，半夏选将郭嘉，见对面的阿鲁就是不对自己动手，不免心焦，碎碎念道：“快打我啊快打我啊。”阿鲁不为所动。半夏最后终于忍耐不住了，脱口而出一句雷翻全场：“你怎么不打我啊，我长得这么欠！”

《逆转》饭

阿鲁自称《逆转》饭，饭得《逆转检察官2》发售了将近半年都没通关，光一个第五章中篇就打了3个月还没过啊，有木有！某日胧月终于忍耐不住，直接透了凶手的名字。阿鲁依旧不愠不火——看，这个心胸宽广的真饭。

玩游戏，学外语

有一次我们教英语的班主任在上课时，讲个单词“portable”，然后他问我知道这单词不？我当然不知道，而后他在黑板上写：Play Station Portable”，道：“你们连PSP的拼写都不会，还玩PSP啊！”然后开始讲他的游戏史，真是厉害！

沈阳 Sora

马修：当初玩游戏的那批玩家现在都当老师了，不要小瞧，说不定你的某位老师就是20多年玩龄的老玩家呢。

白菜：现在的年轻老师都是80后啊……诶？我怎么有种即视感？

阿鲁：我记得当年班上好多同学因为GBA学会了Advance这个单词，自学意识有待提高啊！

掌门话题 你认为智能手机对传统掌机是否产生影响？

马修：我觉得对传统游戏没多大影响，毕竟是领域和定位不同。当然，在休闲类游戏方面智能手机还是会对传统掌机造成很大冲击的，但这影响是基于上个世代的NDS和PSP，如今掌机已经进入到了3DS和PSV时代，硬件厂商到底能打出什么出人意料的牌还没法预见，游戏功能为主的游戏掌机如果在游戏上不求创新不思进取靠吃老本过日子，那不用说被智能手机冲击，单单是掌机圈子内也会被对方给冲击得体无完肤甚至退出市场。

醋洛洛：冲击是必然的，但两者定位毕竟有着很大的差异性，因此就目前的发展速度来说，智能手机在未来的几年依然无法取代掌机，无论游戏质量，还是操作体验上。

白菜：智能手机的出现对任天堂掌机来说影响确实很大。以平日不接触TV游戏的轻度玩家来说，《脑白金》和《愤怒的小鸟》估计没啥根本上的区别。手机目前已经进化到生活必备品的地步，而掌机说到底也跳不出奢侈品的范畴。反观索尼受到的冲击没有任天堂那样直接，但并非没有。毕竟从现阶段的时髦值上来看，一个iPhone甩了PSP几条街了。以前买PSP的白领现在很可能直接选择智能手机，因为听音乐、看电影已经不再是PSP独领风骚了。

LIKY：大家显然更愿意用智能手机玩轻松休闲的小游戏，这一领域对传统掌机冲击较大，而传统性质的大作，大家应该还是更愿意用专门的掌机来获得更佳的体验，尤其是对于核心玩家来说。另外，在电池续航问题解决之前，没有多少人会整天捧着手机玩游戏的。

乌冬：影响是有的，但应该不大，毕竟智能手机现在主攻的还是小游戏和应用软件这块，要能随时随地玩大制作游戏的话，传统掌机的位置还是没有其他东西能取代的。

苍穹：智能手机对于传统游戏市场的影响是毋庸置疑的，但主要还是在于轻度玩家群体。二者虽有交集，但智能手机想要彻底侵吞传统掌机市场那是笑谈，iPhone上的《生化》和《鬼泣》是个什么样子玩过的人都很清楚。虽然传统游戏产业如今存在着种种问题，但实际上核心玩家的数量还是没有减少过的，而真正在推动游戏产业革新的也一直都是传统游戏。

阿鲁：随着智能手机的发展，越来越多的小游戏出现在了手机平台，并且以非常低的价格出售，这对于国内玩家来说是件好事。由于手机小游戏在竞争力上有着明显的优势，那么势必会促使掌机游戏往更专业、更核心向发展，这对掌机玩家来说也是件好事。抛开厂商的利益不谈，光就玩家的利益来看，这是个非常不错的趋势。

半夏：智能手机的发展对掌机有很多影响，也许有很多人会喜欢那些短小却有趣的游戏。但就我自己来说智能手机上的一些实用插件比游戏更吸引我，能够快速查阅天气、地图等等实用的插件大多需要网络的支持，因此PSV如果能在国内应用3G网的话肯定能吸引很多既喜欢游戏又需要实用软件的人关注吧。

胧月：智能手机在休闲小品上的确很有一套，无怪岩田社长呼吁抵制廉价小游戏，这是无可厚非的商业行为。大家无需担心智能手机会吞掉掌机的江山，掌机玩家还是那么多（甚至有增无减），主要的需求市场游弋在智能手机的蓝海之外。另外手机的操作体验和续航始终是问题，如果真有一台从根本上解决了这两个问题的智能手机，那么它也就变成掌机了。

只言片语 希望能看到《口袋妖怪》的专题企划啊。（武汉 小枫）



这次是我第一次画高达，画得不好请多多包涵。画高达需要的技术含量太高了，花了我整整两个小时才完成，不过画完之后还是有些成就感的（^_^）。将此画献给所有喜欢高达的FANS，也献给我这个初入高达世界的菜鸟。

柳叶潇风

丢卒保车

午休时间把小P拿出来玩，不料班主任突然来到教室，等到本人发现老师、连忙把PSP塞到抽屉里已经迟了。等老师亲自搜完，我发现小P还在抽屉的最里面，刚买的漫画被搜走了，这真是不幸中的万幸。

杭州 第六天魔王

苍穹：这就是所谓的“丢卒保车”，什么时候读者在面对老师的搜查时，有舍弃PSP保护《掌机王SP》的觉悟的话就……

胧月：就不甚明智了。

白菜：现在还有不转移到别人的书桌里也能逃脱魔掌的电子产品啊！

阿鲁：午休玩PSP太危险了，明显应该上课时玩嘛（翻白眼）。

半夏：要揍阿鲁的来此处报名（握拳）。

买哪个呢？

前不久大脑短路，小P掉马桶里了。我去店里修，人家听说掉在马桶里就不管修了，劝我再买一个。我回到家郁闷地用3DS排解郁闷，后来渴了喝水，结果喝的是开水，烫得我一下子洒在了3DS上。妈妈咪呀！开水呀！我只能买一个了，买哪个呢？

北京 earth人

胧月：去另一家店修PSP，不提马桶。3DS修不好再买。

马修：顶胧月，以后玩游戏时候一定别再让你的掌机再遭受这种水深火热了。

限量版主机

不知不觉中，GBA已经有10年的时间了，回想以前小时候背着爸妈买了以后天天做作业时偷着拿出来玩、后来被爸爸痛骂一顿——这是小时候很多人都有的事吧，呵呵。小编们有收藏限量版主机的爱好吗？在下次做专栏的时候展示一下吧！在这里谢谢小编给我们带来的美好回忆。

苏州 小歪

酷洛洛：只有一台《GT5》同捆主题PS3。

半夏：黑色控，机器只入通常的纯黑色。

马修：我就一台中国龙iDSL，还是冲动消费时买的……

胧月：虽然我没这爱好，但碰到哪个同事去买，都会凑个热闹——看人花钱很爽的。

邂逅通信

我哥们上机课时发现口袋中的3DS有邂逅通信，下课马上全班找同党。还没问上几个，老师走来拿出自己的3DS说：“有反应了，你带了台吧，还不交来。”我哥们顿时无语，想当年他用过蓝牙收手机，《MHP3》时用PSP找PSP，神马人？

南通 潘馒

苍穹：“知己知彼百战百胜”，此老师深得兵法之奥义。

阿鲁：现在的老师也太与时俱进了吧！遇到这种老师就不要耍什么小聪明了，老老实实上学吧。

白菜：现在的年轻老师都是80后啊，以前对付老学究那套不管用的。

马修：我们学生时代用来对付老师的高科技手段已经完全过时了……

只言片语 期待《生化危机 启示录》，好游戏，不解释！（宁波 Heart）

马玉玉

很感兴趣马修哥为啥被叫作“马玉玉”，还有胧月在158辑专题企划中P50介绍的那个“Z级”游戏的译名是什么？

南宁 李智胜

阿鲁：噗，怎么马修变成“马玉玉”了？其实“马玉玉”是我们帮酷洛洛起的一个外号。

胧月：那个游戏叫作《荒野大镖客 救赎》，是一部以美国西部为舞台的黑帮题材动作冒险游戏，未满18岁的同学自觉屏蔽哦。

苍穹：FC的《荒野大镖客》经典误读法相信大多数读者都知道了……

马修：你们这些荒野大X客，哥躺着都中枪……

梦

昨天我做了个梦：伊娃变成了谢娃与克里斯共赴杀场，白菜与乌冬变成了他俩的干粮，当打电锯BOSS时酷洛洛出现，一飞踢踢死了它，这时阿鲁出现将铠甲给了他们，又杀了几个丧尸后，半夏来了，披着神秘面纱卖了把AK给谢娃，而其他小编则在家玩《生化5》全被电锯BOSS锯死了……

半夏：我怎么会找伊娃姐姐收钱呢，绝对免费送上一箱子AK和子弹！

苍穹：身为《生化5》PC、360、PS3版尽皆通关N次的玩家，我表示电锯男简直弱爆了，怎可能被他锯死。

阿鲁：我怎么可能把铠甲给他们呢，穿上我这铠甲基本就无敌了，玩游戏开老金是不道德的！

牛奶早餐

同学甲听到班里有人让同学带馒头，便也要了一份。谁知那些人在谈论的是“旺仔小馒头”。次日同学甲带着一盒XX高钙奶等待香喷喷的馒头，随后……

苏州 Duck

白菜：杯具啊（笑）。

乌冬：真是让人怀念起学生时代的温馨小杯具。

酷洛洛：其实味道应该还不错，毕竟“旺仔小馒头”是类似饼干一样的东西。



160辑调查之2011 E3的感想及关注游戏

PSV的消息终于确定了，吾等小P生涯终于进化啦。

东莞 Magic

虽然未能亲身去感受，但还是挺喜欢的，很希望在中国也有这样的活动。

开平 钊哥

PSV的性价比好高！

福州 小鸡

最关注的游戏是《反重力赛车》和《山脊赛车》。

太仓 血祭狂颜

索尼给力！一直很支持你！

上海 路子野

这次E3里索尼介绍的PSV的性能非常好，游戏也非常不错，等PSV上市的时候一定要入手一台。

汕头 凋零之子

PSV，业界最后的良心！作为Sony FAN，我一如既往支持Sony，期待PSV的表现。

北京 海豚

最期待的游戏是《真・三国无双》啊！但对触摸，本人持保留意见……

贵阳 王

很棒的一届E3啊！索尼完全亮出了PSV，3DS的大作也开始陆续公开，期待！

苏州 清影

正在玩3DS《塞尔达》，又将迎来新的《马里奥》和《马车》，好兴奋！

太原 dyring

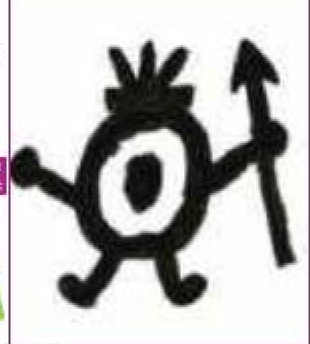
马修：PSV无疑是本届E3最大的亮点，而3DS众多的第一方大作公开，说明老任终于开始重视的同时，也意味着3DS越来越走上了正轨。至于Wii U，个人预测下，很可能借由Wii U和电视两个屏幕，实现与3DS的联动。参与该调查的读者相当多，下辑继续给大家刊登。

玩家画廊

柳州 马天驰

马修：马同学和我的某个朋友长得很像哎！





马修：《啪嗒嘭》的角色造型果然充分体现了简单有趣啊。

成都 钟昌群



马修：好眼熟的风格，好眼熟的狗狗，是哪里的呢？



马修：其实呢……师生、家长孩子之间所有的不快，都会随着时间很快成为浮云。

广州 林轩楠



上海 蛤蟆闲人



马修：索饭更快乐，和159辑的"任饭真快乐"正好一对，两个加起来就是——游戏玩家都快乐。



你一言我一语

PSP长期不用，电池不取下来，是不是会对电池有害？例如充电之后容易漏电之类的……有补救方法么？

东莞 静儿

马修：没什么害处，但长期不用前，最好把电给充满，避免锂电池在空气中把电放光影响日后的使用寿命。

会考结束的课间翻了翻所在初一班级的图画本，发现有两张是铅笔画的NDS和PSP，泪流满面啊，终于有遇到同校的掌机玩家了。

宜兴 西伯利亚狼

马修：被你发现了，哈哈，现在一起玩得开心吧。

下崽工房、下载工房……我就觉得"下崽工房"这个名字一定是阿鲁取的，其他编辑貌似没这么猥琐。

杭州 蛋白王子

马修：被你猜中了，一开始看到时我还以为阿鲁同学写错字了。

我一直纠结，我买的《SP》上，中奖名单上有叫陈一堂的，还有叫陈宇堂的，而且都是贵阳人，可为什么没有我啊！主啊，眷顾我一次吧！

贵阳 陈宇堂

马修：你不觉得你能通过《SP》知道那两个朋友是种缘分么。

一哥们特搞笑，把"PSP-1000"50元卖了，问了才知，原来那PSP-1000是冒牌货，才200多。

茂名 凤凰

马修：记得去年刚丢PSP时去深圳华强北某个新落成的电子大厦想买个PSP，结果发现全是山寨货，摊主们的回答口径完全一致："原版的PSP太贵了没人买，现在都买国产的PSP了，很便宜！"

身边搁置着一堆填满了但没寄出的回函……看到"V通信"栏目和《初音2.5》的前瞻终于下定决心寄出去了！

上海 初音追随

马修：好吧，初音立功了……

游戏是有生命的，为什么不开一个新栏目，让玩家投稿，写的内容便是游戏中得到的启示，毕竟玩一款游戏耗很长时间，不可能神马都没得到吧。

无锡 荔枝

马修：可以直接投稿"掌机王自由谈"啊，同学。

壮哉，那永远的掌机！伟哉，那震撼人心的机能！奇哉，那惊天动地的狩猎！雄哉，那一段难忘与铭记的PSP！

福州 小贝族

马修：我在这段话里听出了一丝悲壮，应该是我的错觉吧？

趁着学校被用作高考考场的档，学校把我们这些高一学生拉去学农，晒晒太阳，陇陇土，挑挑粪，也挺累的……

广州 连爷

马修：学校挣钱、学生锻炼，算是"两全其美"——但高考期间广州的气温，他们就不怕学生中暑么？

本来对3DS不是十分感冒，但见到3DS版《深爱》还真想入一个。但我不知道会不会晕，话说买了3DS不开3D岂不是很浪费？

清远 洪博

马修：会不会晕看个人视力以及体质啦……不过买3DS主要还是冲那些游戏嘛，3D开不开还真没什么，主要还是玩游戏的。

杯具啊！PSP go被父母没收了，他们明天去新疆要住一年，我得和初音说永别了——啊，我的歌姬啊！

包头 镜音リン

马修：最后的一刻你没坚守住啊，少年！

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 《三次元空间》和《下崽工房》都非常赞，惟一不足是我还没入手3DS，看了心里痒痒。（南通 自由与正义）



嘉善 Solo


南宁 爱干净

马修:眼光很猥琐的大叔,发型咋那么眼熟呢……

马修:戴着面具,为啥这面具会让我联想到奎托斯?



重庆 猫

马修:初音3月9日感谢祭演唱会,粽子同学是初音真饭啊,顺便说下,这位同学升到高三的班级就是3(9)。

马修:政治课会考,Solo同学的这个表情相当有意思。

马修:一张囧脸就算了,竟然还有个干巴瘦的身板,猥琐得无以复加的PSP go啊!


天津 才子



成都 小均

马修:你如果不强调"不是猴",我还真就觉得这是个原始部落的仪式面具呢。



郑州 粽子

伤

一日,我看到同桌手上出现一伤口,我问他怎么弄伤的,他说:"打雷狼龙打的。"我惊:"游戏中的雷狼龙怎么能伤到你呢?"他道:"三次被猫车,我摔机,不小心划到桌上的尖东西。"我顿时倒地……

沈阳 无双毛毛

苍穹:游戏时还是注意控制兴奋度,万一摔机时伤到围观群众,那就更惨了……

酷洛洛:三猫算还好,当刷50头雷狼龙都出不到一个碧玉的时候,我想摔机也没力气了。

阿鲁:向我学习吧,我摔机一直都是往床上摔的,机器和人都会非常安全。

乌冬:等伤好了后杀100头雷狼龙泄恨吧。

结果……

一天,我坐公交车上学,上车后玩小N,玩完之后塞进口袋,在车上睡着了。突然我觉得有人在摸我的口袋,睁开眼一看,坐在一旁的老伯竟然在偷我的小N!他被我当场抓获,然后联络警察送到了派出所。这应该时一个完美的结局吧,结果……我迟到了。

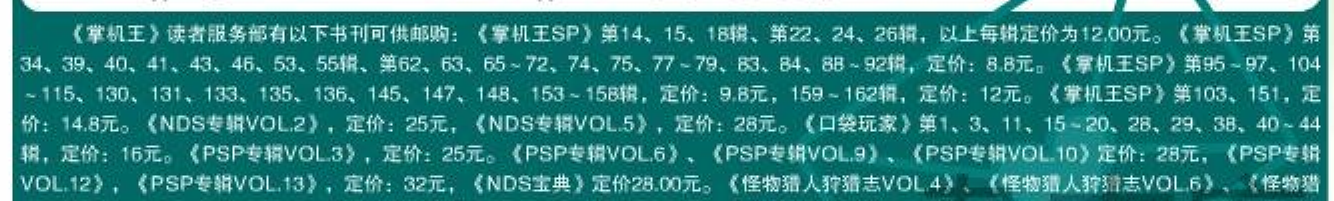
福州 s.h

白菜:开头和结尾很像作文。中间部分则是报刊新闻。

马修:确实有事情,迟到了就跟老师解释下呗,更何况您还当了把反扒英雄。

更正 156辑"掌机王自由谈"《尤米艾尔,下辈仍是你的希塞尔》作者应为Rolone,特此更正。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购:《掌机王SP》第14、15、18辑、第22、24、26辑,以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第34、39、40、41、43、46、53、55辑、第62、63、65~72、74、75、77~79、83、84、88~92辑,定价:8.8元。《掌机王SP》第95~97、104~115、130、131、133、135、136、145、147、148、153~158辑,定价:9.8元,159~162辑,定价:12元。《掌机王SP》第103、151,定价:14.8元。《NDS专辑VOL.2》,定价:25元,《NDS专辑VOL.5》,定价:28元。《口袋玩家》第1、3、11、15~20、28、29、38、40~44辑,定价:16元。《PSP专辑VOL.3》,定价:25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价:28元,《PSP专辑VOL.12》,《PSP专辑VOL.13》,定价:32元,《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元,《怪物猎人狩猎志VOL.11》,定价18.00元。《卡牌·桌游》第9~12辑,定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址:兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编:730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量,地址要详细,字迹要工整,并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到,请及时与杂志社用电话或Email联系。电话:0931-4867606,Email:pgking@263.net。



《啪嗒砰3》里的嘎迪拉的类型技能有什么方法可以升快点吗?

俗称“绵羊盾”的嘎迪拉，类型技能全都是要通过受伤才能升的，受伤越大升得越快，所以建议将防具、技能什么的全卸掉，然后找合适的关卡练。前两个技能“防止晕眩”、“防止强击”可以到攻击与防御的训练关卡练，不断输入防御指令，再配备一个企鹅在后面加血；后两个技能“防止睡眠”、“防止毒性”可以找有狼的关卡，不断承受狼的吐毒烟攻击，推荐“自尊的地底”关卡，在一开始的门机关前，不断输入跳起的指令，引诱一只狼过来后马上输入防御，这样可把狼关进门来，然后狼会卡在门和嘎迪拉之间，不断吐烟，之后可以放心练了，推荐队伍配备一名企鹅加血，同时各队伍成员把武器卸掉，否则可能会把狼打死。

我的PSP-1000的滑杆出问题了。本来滑杆偶尔会失控，就是自动有向上或向下的判定，不需人手操作……后来我拆开小P换方向键的导电胶再装好后，滑杆突然彻底失控了，一直都有向下判定，如果用力把滑杆按下去就好了（很用力那种），但一放手又失控了。另外，当我把滑杆和其导电胶都拆出来时，滑杆还是有向后判定，这正常吗？如果正常，那是滑杆还是其导电胶坏了？还是说两个都坏了？这样的话是不是只要把坏的那个换一个就好了？因为某些原因，请小编们一定要通过邮件回复我，不要说什么到店里维修，我那里没有这种店铺，小P也是在网上买的……所以只能自己修理了。

pspking

印象中PSP-1000的滑杆还是很结实的，但滑杆作为店方不在质保范围内的低值易耗品，一旦出问题，除了更换别无他法。不过从滑杆和导电胶拆出来还有右判定来看，问题更像出在主板排线这些上，如果这样真的只能去店里现场修了，本地没有游戏店就考虑去外地，否则碰到奸商给你换点坏零件什么的，那就后患无穷了。

在下的PSP是6.20系统，安装过TN-E修正版和aLoader v1.25插件，听说从TN转型为PRO-B5要删除TN的所有文件，想问一下TN升

只言片语 终于来信女编了，泪目……半夏姐，我看好你哦！还有鲁叔，帮我占个坑，我要做你徒弟……（北京 天梦家）

B6是否需要这个步骤？能否发给在下详细的TN升PRO-B6的详细教程？还有PRO-B6能否运行《幻想传说》、《龙珠组队战 对决》之类的在TN上玩不了的游戏？

Email lmklmk127

1.这位同学只要用之前安装TN的程序进行卸载，就能开始安装相应版本的PRO程序了，或者可以直接升上更高版本的官方固件，如6.35和6.39，然后再升级至于相应的PRO固件都没有问题，具体可以参考161辑的PSP软件学院。2.RPO系统的引导程序对比TN系列要齐全不少，因此在游戏兼容性会上PRO比单纯依靠ISO加载器的TN要好一点，另外其实TN只要使用相应的破解ISO都可以运行以上的两款游戏，并不存在玩不了的问题。

我有一位同学近期想要入手3DS，请问现在入手合适吗？3DS盒中还有其他什么配件？以免被JS骗，谢谢。

浙江 朱文强

最近3DS的游戏也开始多起来，相信以后也会越来越多，已出的也有不少好游戏，现在入手价格也比较公道，推荐。不过3DS是锁区的，购买的时候一定要确认好是哪个版本。盒中除了3DS本体外还包括专用充电底座、110V专用电源（不能直插国内220V交流电）、可伸缩触控笔、2G容量的SD储存卡、6张AR扩展卡、简易使用指南、使用说明书以及保证书。

《初音2》的《炉心融解》最高难度老有N个（2～5）是Safe评价，无法全连。鲁叔的视频我都背下来了，可还是无法全连，在打歌时有什么诀窍么？

武汉 赵雪枫

大部分音乐游戏的高难度歌曲除了对反应和手速有较高要求外，整首歌曲中少数地方会出现和整体节奏不同的点，特别是在副歌重复的地方，很可能前一段这个地方是在1/8拍的时候按键，但后一段的按键时机就要求在2/8拍，如果没有注意到这一点还是按照前一段的时间点来按，就会出现按不准的情况。明白这点之后再去研究之前失误的地方，也许你就能找到克服Safe的方法了，希望你能早日全连。

《海贼王 无限航路SP》中，有没有更快扩大仓库或背包容量的方法？原素材已经多到没地方放了。

辽宁沈阳 赛伯拉斯

前篇的话才需要扩容的。后篇一上来背包就是三页了，也没有背包扩容的选项的，仓库则是剧情自动扩容。前篇的话，第一次扩容需要获得ロッキンリザード×1和谜の骨×3，它们都要在第二个迷宫溪谷岛中才能获得的，因此至少要等剧情发展到第二章之后才能进行扩容了。

《怪物猎人日记》中初期怎样才能快速刷PP点数？

苏州 朱承浩

如果可以联机的话，可以用“《MHP》系列”的联机刷素材法，也就是一人把贵重物品全部给另一人，然后读档重复操作。当然最快捷的还是做任务“キレイな女王虫”，BOSS战时的椰子树可以无限刷椰子，只要够耐心一次可以刷10000点左右。

我的原装PSP电池锁电了，有什么办法吗？

太原 Lelouch

不同型号PSP电池有不同的应对办法，如果是PSP-2000或3000的电池可以尝试静置4～6小时，PSP-1000的电池需要彻底放电，彻底放电的方法对于一般人来说有一定难度和危险，除非是专业学电工的同学，否则非常不推荐个人进行放电。可以将电池拿到游戏店，他们有专业的设施进行放电，能够保证电池不被弄坏，也能保证人身安全。

1.PSV有3G版，那么3G的资费在国内具体是多少啊？2.只要有PSN账号就能得到免费的游戏补偿吗？有没有时间期限啊？3.用PSP上PSN下载游戏会不会很慢，免费拿游戏是好，但速度……能上网领取吗？

浙江 魏昕煜

1.PSV的3G版估计会和iPad的3G版类似，会使用WCDMA制式，那么在国内应该可以使用联通3G卡，目前联通的3G资费有很多套餐，一般都XX元包XX G流量的形式，具体的你可以去联通营业厅或者联通官网了解。2.只要在2011年4月21日前注册了PSN账号的玩家都可以获得免费游戏补偿，PS3是5款中选2款，PSP是4款中选2款，时间期限当然有，是从6月14日起的30天内（亚洲地区注册用户）。3.用PSP上PSN下载游戏的速度主要是看你无线网络的网速，当然你也可以用电脑上PSN领取，直接用电脑下载后再传给PSP。



对于大部分读者而言，文编的工作内容可能多少都能猜到几分，但美编就显得颇为神秘了。本刊的几位美编形象是在140辑登场的（当然以前还有紫枫），从那时起这些在幕后默默努力的"英雄们"也终于走到了台前。一本《掌机王SP》的完成，是文、美编共同努力的结果。那么，美编的具体工作究竟有哪些、想成为美编又需要掌握哪些软件和相关知识呢？本辑栏目就由美编澄香为大家一一解答。

美编的工作

文 澄香

当你打开一本崭新的《掌机王SP》的时候，也许一开始会急于寻找自己喜欢的栏目，但是接下来，你可能会被某个漂亮的版面所吸引——这就需要美编努力的工作。那么，究竟美编的工作流程是什么样的呢？我想也许大家会有些好奇，下面就分步介绍一下《掌机王SP》美编的基本工作流程。

由于美编的工作的需要，所配置的电脑及相关硬件都是有一定要求的。通常情况下使用的是苹果电脑和显示器。因为相对来说较专业，而且苹果显示器的显示色彩更为准确和接近印刷效果。在美编的办公桌上通常有尺子、裁纸刀及一些常用的办公工具，当然还有根据各自的爱好和兴趣摆放的一些自己喜欢的小工具小玩偶，水杯和抱枕一类的小物件也是必不可少的。在排版工作中经常用到的软件有InDesign、Illustrator、Photoshop等。Photoshop用于处理图片、InDesign用于版式美化、而Illustrator则一般用来进行一些较复杂的图形设计和制作。

栏目的文字内容和图片部分是由文编先负责撰写、整理的，在排版之前，文编会和美编进行细致的沟通，交代一些此栏目排版时需要注意的事项。因为文编一定比美编更了解栏目的性质和想要传达的思想，但如何恰到好处地美化并展现出栏目所要传达的意思，这就需要美编的努力了。从一个文本和许多杂乱的图片，到最后大家看到的完整统一的版面，这中间是需要付出许多辛苦劳动的。美编在这个过程中要做的工作大致如下：首先，将图片和文字搭配、进行简单合理的摆放，通常这一步是根据文编的交代完成的，少数情况下也可由美编自行调整。其次，要根据游戏或栏目的风格确定大致的主题背景及色彩搭配。当大方向把握好后，再进行细节修饰。这时，摆在美编眼前的只不过是一堆文字和一些配图，如何将这些文字和图片变得可视觉化，就需要美编仔细思考并付出劳动。版面可以工整简洁，也可以错落有致，但最后的效果是要传达出准确的意境以及能让读者轻松地阅读。当一个栏目排完后，还有许多的后期工作需要完成。首先是打印出来交给文编校稿，这也是一个非常辛苦和需要付出足够耐心的环节。当文编校对完成，美编就需要配合文编进行改稿，当然删改文字是主要一部分，但有的时候若文编感觉所排版式风格及细节不适合栏目内容，美编就需要和文编进行沟通交流后进行版式修改。最后在文



▲排版中的专题。

编和美编都认可的情况下，一个版面才算真正的完成。最后一步工作是印刷，美编会把完成好的工作成品发送成pdf拷贝到硬盘送到印厂。但在此时，工作并没有完全结束。印厂在真正大规模印刷之前还需要打印一份蓝纸发送到编辑部，以做最后的确认。这时候还需要负责交印的文编再进行最后的一次校稿，美编配合改稿。有时候在印厂也会遇到各种问题，都是需要美编的配合来完成的。最后这一步完成，工作才算真正结束。最后出来的成品就是大家拿在手中的《掌机王SP》啦！

为了使栏目版式阅读起来更赏心悦目，美编在工作的过程中需要对版式不断地修改和调整，以达到最满意的效果。有时候某个版面需要修改很多次，在这个过程中真的很辛苦，但是作为一个美编，付出足够的耐心和细心，力求做到完美，这些都是必须的。直到最后当一个满意的版面呈现在自己的眼前时，成就感油然而生，前面的各种辛苦和付出在这一刻都转化成自己心中的快乐。有时遇上某个在截稿日前几天发售但需要制作攻略的游戏，文编和美编都需要卯足了劲地辛苦工作甚至通宵加班，所追求的结果就是让大家在拿到《掌机王SP》的时候能够满意。

通过上面的文字，相信大家都初步了解了美编的工作流程和有可能遇到的各种问题。在美编工作的过程中当然还少不了各种趣事，比如在截稿日当天，美编的工作任务一般非常繁重，有的文编则自告奋勇、勤奋好学地自己改稿充当临时美编。在这里小小爆料一下，马修最爱自己改稿，是编辑部最佳临时美编，而阿鲁则很懒，从不喜欢自己改稿也不好学。

苍穹：文编和美编的沟通和配合，是工作中非常重要的一环，这是个人从撰稿人转职成为文编后感受最深的一点。当撰稿人时只需要把文本和配图往小编那一传就完事了，实际上后续还有大量的工作是当时的我所不知道的。以篇幅最大的攻略为例，图片可以直观、清晰向读者表达游戏，并帮助读者理解文字的内容。一些实用性较强的配图，如系统部分的界面介绍，攻略正文的隐藏道具等等，都还需要美编做一定的效果处理。另外，哪些部分的文字要用表格效果、哪些部分的文字要做重点标注，也需要文编向美编一一传达。如果在版式要求方面表述不清，导致美编在排完整版后不得不返工重做的话，这就是文编的失误了。

Q&A

问 如果我投稿后没被刊登，以后还可以投同一篇文章吗？（福州 肖航）

答 如果已投递稿件，在反应期内是不能向其他刊物投递该稿件的，否则会被判定为一稿多投，有可能追究投稿人的法律责任。所谓“反应期”，指的是编辑部在收到稿件后决定是否刊登的一个时间段，平信稿件反应期为60天，以电子邮件投稿反应期则为30天。

问 编辑部对于文编在电脑操作方面的能力有什么要求吗？（北京 孙贞卓）

答 文字编辑处理软件的应用是必备技能，可能很多读者以为文编需要对Word软件十分精通，事实上《掌机王SP》的文编们所使用的软件是EmEditor。原因正如前面澄香的文章所述，大部分美编使用苹果电脑，用Word文档会给美编的排版带来不便。读者们在投稿时也推荐以纯文本和图片的形式发送邮件。

问 做小编的年龄限制是多少？有游龄标准之类的要求吗？（阿克赞尔）

答 想要应聘首先要成年，能对自己的决定和行为负责。当然，未成年的阶段可以多尝试写文章和投稿，积累经验是非常重要的。而年龄的上限……理论上没有吧（笑）。至于游龄，自然是越长越好，以前在栏目中也说过，丰富的游戏阅历是撰写文章的资本，只要认真玩过一款游戏，并有自己的观点和见解，这就是一笔财富。

小编寄语

马修

◆半个月前想买3DS，无奈没有日版。上周逛街到华强北，发现有日版卖，毫不犹豫拿下，并附带个《战国无双编年史》。

◆比起每天在车上、临睡前都可以玩到的掌机游戏，PS3游戏的时间就非常有限了。尽管《真·三国无双6》已经玩了快一个月，但目前的进度很慢：故事模式四个势力通关完，战史模式打了不到1/3。而伴随着无双魂的觉醒，本人又要尝试《特洛伊无双》了。

◆继去年末开始用几个月时间、300多小时填了《重装机兵3》的坑后，现在《DQIX》的坑也正在填。原来盘算的把《DQIX》玩差不多后把《DQ》天空三部曲的坑都填上的计划基本泡汤了。现在要做的，是把《DQIX》这坑填上后，除了《口袋妖怪》这个没法填满的坑，再在3DS上开个《无双》的新坑。

乌冬

◆感觉今年夏天好像没以往热，于是刚入夏时就打算在宿舍施行节电生活作战，也就是不用空调和风扇度过夏天，结果这个想法还是太天真，6月还好，但7月晚上的闷热程度实在超乎想象，某天晚上在试过冷水澡和光膀子都热得无法入眠后，终于再次拿起了空调遥控器……

◆期待已久的AKB48的MV合集BD终于到了，生写真抽到了阿鲁最想要的虎牙，一听到这个消息的阿鲁就拿着他的AKB48相册过来要我"成人之美"，结果被他软磨硬缠用阿酱换了去，太无耻了。

LIKY

◆很喜欢宜家的购物环境，但是很反感他们的定价方式，很多东西看起来很便宜，但实际上所有的东西都是拆开卖，你花800元买一张床，对不起，买回去你铁定睡不了，你必须再花300元买床板，再花500元买个床头，再花1000元买床垫……你买一个柜子，里面的每个抽屉、每个隔板你都要另外花钱，甚至4个柜脚也要花50元，我觉得宜家的BOSS肯定喜欢玩《自制机器人》或者《纸盒战机》——鼓励大家买零件组装。

◆今年荔枝貌似又丰收了，前两天到一个荔枝园随便摘随便吃（当然是花钱的），很有意思。

胧月

★今年新歌所得不多可能有失公允，但《ニワカアメ》的素质的确很拔群。和《蝶》一样，用激昂的旋律表达伤感的主题，却毫无不协调感，希望有机会听到天野月子亲自演唱的版本。

★《BBCS2》用吸血鬼公主被所有人虐待中，可见所谓的"3D格斗游戏基础"完全不适用于2D啊。第一阶段目标是先弄死鲁叔，这人的打法和表情都实在太嘲讽了。

★消息闭塞，惊闻《Saki》新动画已投入制作，下半年除了《夏目3》和《Persona4》外又多了个目标。

白菜

□《DNF》相关：为了专心迎接《深渊传说》的"攻略"战，毅然将自己的+12 55粉拿去挑战凯丽。之前上了3把+10的整刀都是直接碎，想想差不多了于是换高级装打开了高级强化机。结果就是这几天做攻略做得可专心了。

□动画四月新番陆续完结——一些是摆明有续作（《只有神知道的世界2》、《绯弹的亚里亚》），一些则是以莫名其妙的完结方式（《电波女与青春男》、《露蒂的玩具》）。但最让我惊喜的是，《日常》竟然不是季番，而是半年番。说明我至少还可以享受3个月的无厘头笑料。据乌冬锅锅说，七月新番各种重量级作品，拭目以待。

sienna（美编）

◆深圳的天气热得太让人抓狂了，每天从家里走路到公司都会出一身汗（家到公司的路程也只有10分钟而已），害我每天到公司开完电脑就是站到空调前降温。

◆最近公司组织我们去了广州长隆的水上乐园玩，说真的我胆子还算大的，里面的水上项目基本上我都玩了一遍。当时是开心了可前两天我发现我背上开始脱皮了，希望我脱完皮后能够白回来，嗯，必须的。

◆家附近的地铁上个月底终于开通了，以后去逛街那叫一个方便，只可怜我的荷包又要出血了……

苍穹

◎休息时间依旧是用来疯狂地看书，连续读完了司马辽太郎先生的《燃烧吧！剑》以及《新选组血风录》。同一位作者能把土方岁三写出截然不同的两种形象，实在是令人佩服。上辑胧月的寄语中说"读书如抽丝"，其实我也差不多，书架上还有三四部书没开始看，更可怕的是还有一堆书想买。

◎许久未看动画，断断续续算是把《破刃之剑》的OVA看完，别的且不说，第6卷的ED《叹きの音》实在是太赞了。

◎惊闻NDS上将推出《重装机兵2》的重制版，小小地兴奋了一下。2代因为没有完美汉化版而受到国内玩家的忽视，其实素质是颇为出色的。

酷洛洛



△"单反穷三代"，犹豫好几年，现在自己也跳进了这个火坑，买下Sony A55的双头套，花光了上个月的工资……扶额。

△优衣库新出的《MHP3》T恤，款式比前段时间推出的要好看不少，于是买下了青熊兽和雷狼龙两款，回家的时候可以穿着它寻找失散多年的兄弟了。

△7月新番首推是《神之笔记本》，承认当初是被原作插画骗去看的（插画师为PS3《梅露露的工作室》的岸田梅尔）。虽然TV版上色体画风是无法跟插画媲美的了，但也算得上用心；故事剧情方面，虽然没有《无头骑士异闻录》那种"神级"角色，但里面的人物依然很有那种自由、自我；虽然萌妹子没多少，但一个黑直长+睡衣+Loli+家里蹲的女主就足以满足广大宅男的眼球，看之。

半夏

★因为宿舍问题烦躁得不行，于是购物缓解压力接了朝思暮想的《无头骑士异闻录》回来，月姐姐说买书如山倒，读书如抽丝，好在缓慢的抽丝过程能稍微平复我郁闷的心情。



★朋友顺利到达日本，面对的第一个难关也是宿舍那点事，祝她早日摆脱烦恼。

★鲁叔回家期间错过了公司组织旅游，错过了画稿大餐，在此聊表同情（和窃喜）。

阿鲁

■就在申请完年假，买好机票后，月姐姐突然宣布了周末全公司去广州水上乐园玩的消息……好吧，你们玩水去吧，哥爬山去！

■说到爬山，这次回重庆还真跑去爬了次山，



不过遗憾的是由于长时间缺乏锻炼，本人在半山腰就脱力了，途中朋友不断劝说、鼓励我爬到山顶，并用山顶的清凉泉水来诱惑我，于是在朋友的鼓励下，我毅然决然地选择了下山，并决定以后再也不爬山了。

◀看着前方那永无止尽的阶梯，我想说的是："坑爹呢，这是！"

咕噜（美编）

◆逛惯了市井夜市，捡惯了便宜货，一下子要去逛大牌云集的全球购夜市，还真有那么点水土不服，不知所措。

◆辛辛苦苦熬了5天，终于盼来了周末，不好好嗨皮一下还真对不起自己，但一看周末的温度，欲望的小火苗就立马被掐灭了。这样的天气多穿一点布料，多流一滴汗水都让人觉得难受，更何况出游？还是过个宅周末吧！

澄香（美编）

☆前段时间连续多天暴雨，每次下雨穿的鞋都在当天坏掉。总共坏了三双鞋了，真好，我又有新鞋穿了。

☆好朋友搬家，过去帮忙。搬家之前，朋友轻松地对我说："我的东西不多，收拾收拾就差不多了。"结果在搬家当天，一到朋友那，目瞪口呆，整个客厅全是打包好的箱子和袋子，总共差不多十几个了。朋友还说：本来想着肯定没多少东西的，但没想到一打包，光是衣服和鞋子就装了这么多。顿时无语

Tuxi（美编）

◆自从前几个月死党M来深圳度假、在家里小住几天之后，其开朗乐观的个性令老妈非常觊觎，三不五时说要介绍给老弟做媳妇，虽然年龄上M还大两岁，但一向自我感觉思想开通的老妈直说不介意，一头热的样子，让我实在不忍心泼她冷水。

◆现在的骗子集团还真是无孔不入，有人躲在家里居然也会被骗，报警也没人理，最后就只能抹抹眼泪，自认倒霉……

想秀你就来 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

田现鹏 昵称：KAMI



性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》
地址：吉林省长春市朝阳区长春理工大学文学院
邮编：130022　QQ：327512370
Email：327512370@qq.com
想说的话：Hold your dream！boy！

陈阿满 昵称：爱咬人的口水龙

性别：女　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDS、GBA、GB
喜欢的游戏：《牧场》、《黄金太阳》
地址：安徽省芜湖市镜湖区皖南医学院北校区07级14班 3#307
邮编：241000
Email：15955353462@139.com
想说的话：很喜欢玩掌机游戏，也很喜欢看《掌机王SP》。

卢盟 昵称：LM

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《MHP》
地址：吉林省长春市绿园区西安广场天嘉水晶城45栋2门603号
邮编：130000　QQ：811272530
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

黄子豪 昵称：大别

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSP go
喜欢的游戏：很多
地址：湖南省宁乡县宁乡一中528班
邮编：410600　QQ：924189245
Email：924189245@qq.com
想说的话：也不知道人品太好还是太差，一直想中动力堡垒和线控耳麦，却连中两次一等奖……

裴天正 昵称：索罗门

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》
地址：上海市金山区石化蒙山路1090弄山鑫阳光城81号602室
邮编：200540　QQ：244138514
Email：244138514@qq.com
想说的话：烧尽吧，索罗门……

彭帆 昵称：梵

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《太鼓之达人》、《口袋》、《海贼王》
地址：广东省广州市天河区黄埔大道171号603房
邮编：510620　QQ：499472357
想说的话：同城的好友有NDS的和我联机吧！

只言片语　发现教室的电脑居然有光驱，终于解决了我的碟子问题了，可以每辑都来蹭了！（桂林 豆腐）

韩天翅　昵称：天之壳

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》、《战神》、《战国无双》
地址：辽宁省盘锦市兴隆台区辽河油田第一高级中学高三（五）班
邮编：124010　QQ：1379960038
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王帅　昵称：野原新之助

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：所有任氏游戏
地址：辽宁省清原县清原高中三年十班
邮编：113300
想说的话：坑，填得没有挖得快。

毛聪锦　昵称：无双毛毛

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA、GB
喜欢的游戏：《MHP》、《BLEACH》
地址：辽宁省沈阳市大东区凯翔一街5号楼1-5-3
邮编：110042　QQ：1148581991
想说的话：这辑的回函纸质好好呀！

陈维亮　昵称：PC

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、GB
喜欢的游戏：《MHP》、《机战》、《FF》
地址：广东省东莞市中堂镇陈屋东街十九巷8号
邮编：523231　QQ：245000608
Email：245000608@qq.com
想说的话：玩自己的游戏，让别人去说吧！

郭威　昵称：魔使

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：所有剧本优秀，人设优美的
地址：山西省太原市杏花岭区敦化坊二机宿舍15楼11号
邮编：030009　QQ：810218337
Email：guo.163wei@163.com
想说的话：希望《掌机王SP》能陪我走一辈子！

高祎萌　昵称：∞

性别：男　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：内蒙古呼和浩特市回民区呼市第二职业中专
邮编：010100
想说的话：3DS啊……

石嵩　昵称：第六天魔王

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战国BASARA》、《恶魔城》
地址：浙江省杭州市拱墅区和新北苑12幢2单元1101室
邮编：310011　QQ：346419369
想说的话：愿《SP》越办越好，求人联机。

陈永悦　昵称：粤B

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》
地址：广东省深圳市南山区南光路鸿瑞花园15栋602
邮编：518054　QQ：417574241
Email：cyy417574241@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

林百炼　昵称：ZERO

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《机战》
地址：广东省广州市越秀区东兴南路93号鸿业大厦东座24楼E房
邮编：510600　QQ：1714211735
想说的话：想找住得近的人联机啊！

张炜东　昵称：first love

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《塞尔达》、《黄金太阳》
地址：云南省大理市下关镇建设东路31号粮油工业公司宿舍5幢3单元5楼右室
邮编：671000　QQ：870131483
Email：870131483@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　希望我及扶轮中学九（3）班全体同学考出好成绩、九（2）班的同学学业有成、九（5）班的Sun可以和我入同一所学校。（天津 杨晨）



一款游戏如何才能让让玩家感觉到震撼？相信这是很多游戏制作人、剧情策划一直在摸索探寻着的，毕竟对于多数玩家，即使是号称“生离死别”的死亡，也不过是“失败一次而已”的坦然。所以要加强代入感，所以要在剧情渲染上用尽其能……《奥丁之枪》尽管在系统界面上存在着这样那样的不够贴心之处，但剧情上却围绕着“残酷”二字给了玩家以不小的震撼。本辑“自由谈”收录的作品便是对《奥丁之枪》剧情的解析，不知道各位玩家是否有同感，或者看过后有没有想去体验一下这种震撼的欲望呢？

栏目主持：马修

文 古梓

残酷的英雄之路

——《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》剧情谈

这本该是一个充满希望的童话故事，王子邂逅公主并一起为了黎民百姓而战，最后打败邪恶的宰相，重新创造一个美丽并且让所有人都能幸福生活的国家。是的，在刚刚接触《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》（以下简称《魔枪》）这款游戏的时候，笔者对此几乎没有丝毫的怀疑，毕竟可爱的人设加之清新的Q版人物造型便足以说明问题了。虽然照着这种猜测发展，游戏最后剧情会给人滥俗之感，但至少能在过程中体会美好和积极，这样也是不错的。可惜到头来，笔者发现自己错了，真的错了，这个故事根本就不是童话，或者说它根本就不是个美好的童话。《魔枪》的剧情充满着许多比现实还要残酷的元素，带给人深深的无奈和挫败感。主角玖利欧一直在追逐着一条英雄之路，却全然不知道这对他来说是一条多么残酷的道路——即使自己拼尽全力，到头来或许也是一无所有，只留下声声无力的叹息。

初次败阵



第一次让笔者感受到《魔枪》的残酷，便是玖利欧为救被拐卖的神秘少女阿丽萨和大批军队战斗的那一幕，结果可想而知，势单力薄的主角方在强大的帝国军队面前最终败下阵来。这时候，为了救他们，阿丽萨挺身而出，不料敌人根本不加理会，竟在玖利欧面前残忍地将他的三个同伴杀死。看着同伴纷纷惨死在自己面前，玖利欧第一次感觉到了绝望——或许你很难体会笔者的心中感受，死去的三个同伴并非只是单纯的NPC，他们也有着自己独立的存在感，无论是有点木讷的库洛德，还是嘴上不饶人但心地善良对人有情有义的诺阿，亦或者是冷漠的泰蕾萨，你都无法忽视他们中的任何一个人。就在不久前，这几个朋友还很轻松地跟一群贼人战斗，战斗结束后还玩了一场模拟演习战，并且一路嬉闹着。可现在，他们已然成为一具具死尸，再无法挽回，不像别的游戏那样即使败下阵来下一关也可以精神抖擞没事人一般继续出场。这种挫败绝望的感觉实在是太过强烈了，以至于笔者很天真地以为可以靠自身的努力去改变他们死亡的必然结果。很少有一款游戏会在一开始用浓重的笔墨铺垫主角一方的友情，然后又以这种残忍的方式将这看似美好一切都给通通破坏掉，一点渣滓也没有留下。或许，从这一刻开始，《魔枪》内里隐含着的沉重和残酷便开始逐渐显露出来。

亲人离去

故事发展到主角一方一路攻城拔寨，结果遇上了伽尔甘蒂亚最强骑士罗贝尔托斯，明明之

前还以破竹之势消灭敌人，可现在战局瞬间便被扭转。我方部队全面溃败，甚至到了快要全军覆没的地步——这便是战争的残酷，尽管在出战之前，玖利欧对自己的姐姐菲奥娜承诺过要活着回来，可如今看来，这句话是何等的讽刺和无力。这时候，身为艾斯佩兰萨的领袖，玖利欧的哥哥拉古纳斯毅然决定留下替部队撤离争取时间。现在的他与其说是一个领袖，不如说单纯只是一个任性的孩子，他这么做完全是为了替死在罗贝尔托斯手上的父亲、英雄里卡尔多报仇。不过接下来的一番对话，又一次让笔者体会到故事中那极致的残酷，拉古纳斯只是里卡尔多的养子，和玖利欧姐弟并没有任何血缘关系，身上也没有继承半点英雄的血统。不仅如此，他不是雷欧尼卡人，而是达尔塔尼亚人，在这个种族纷争不断的国度，以上这些到底意味着什么，没有人能比他有更深的体会。所以他很清楚，哪怕主角姐弟对自己表现出如何的亲切和关心，那都不是亲情，在他们的潜意识中，自己不过是一个局外之人。而对于艾斯佩兰萨这支部队而言，自己虽然表面上是领袖，但底下的人更希望的是让玖利欧来当领袖，因为只有玖利欧才是真正继承了英雄血统，最适合当领袖的人。所以一直以来，他只能依靠里卡尔多，并且靠着替父亲报仇的信念苦苦坚持下去。“血，真是残酷的东西啊。”笔者不知道拉古纳斯到底是以何等心情说出这句话的，但其话语中表露出的最明显的情感莫过于无奈和悲伤。



失去了战友，失去了哥哥，几乎无处容身的玖利欧回到了自己的故乡，可是他万万没有想到另外一幕更加残酷的惨剧正在等着他。破落的村落，满地死尸，血流成河。难道是帝国军攻进来了吗？玖利欧不敢再往下想，推开家门，可不管怎么找都没有发现姐姐的踪影。姐姐死了？虽然他实在无法相信，但面前所发生的这一切又由不得他不信。后来从一个小女孩口中知道了真相，这一幕惨剧的确是帝国军所为，可真正的执行者却是艾斯帕达的人。怎么会这样？帝国军的命令是“要想活命，就杀死你身边的雷欧尼卡人”，就是这么简单的一句话竟让本来看似团结的人们彼此间起了杀心，进而变成自相残杀，遂演绎出这一幕令帝国无比愉悦的惨剧。难道大家不都是艾斯帕达的人吗？玖利欧心中悲愤交加，悲的是再次经历同伴和亲人的逝去，愤的是明明是同伴为什么要为了自私的欲望去伤害对方。

陷入深深绝望中的玖利欧一时间不知所措，这时候，给予他支持的是一直表现得很柔弱的少女阿丽萨。更令他大感震惊的是，这位贵族少女居然就是帝国的公主阿蕾桑德拉，而她逃离出来的目的竟是为了推翻父皇的统治。这一刻，玖利欧火上心头，“为什么你不早点说，如果你早点说，也许哥哥就不用死！”“到头来，你还不是想要利用我们？”尽管嘴上这么说，但对于现在的玖利欧而言，似乎没有选择的余地。他还必须战斗下去，为了逝去的亲人，更为了艾斯帕达人的自由。

十五年前的真相

一直以来，玖利欧对自己父亲的印象是模糊的，甚至可以说他并没有建立对父亲里卡尔多的任何认知。是这一路的旅程和战斗让他一点点拼凑起了当年的记忆碎片，直到最后终于得以探明真相。只是这个真相无论是对于英雄而言，还是对于英雄之子而言都未免太过残酷了。

当时，为了艾斯帕达的自由和解放，里卡尔多领导民众誓要打倒帝国，遗憾的是他们最终败在了罗贝尔托斯把守的叹息之门前。当时罗贝尔托斯的目的并非是消灭艾斯佩兰萨，而是要里卡尔多交出躲在艾斯帕达的帝国王子——不就是个流着令人憎恨的皇家血统的小孩吗，交出去又有何妨？更何况交出了那个孩子，大家就都能保住性命。可令人大感意外的是，里卡尔多拒绝了这个条件，选择慷慨赴死。比起同伴亲人的生命，他选择了自我的尊严和信念。于是，帝国军开始对艾斯帕达进行血腥屠杀，杀死了那里几乎所有的孩子。因为与其在茫茫人群中搜寻王子，不如全部杀死来得有效率。现在的山贼头目罗德里格夫正是因为当初见证了里卡尔多的愚蠢，亲眼目睹了自己儿子的惨死，才会扭曲了自己的内心和信念，进而变成现在这样为了自己可以不惜牺牲一切，信奉弱肉强食真理的悲哀之人。“什么尊严，什么信念，全都不过是你们的自我满足罢了！”一句话看似不可理喻、但又充满着无法辩驳的力量。玖利欧在罗德里格夫看似牵强的话语面前哑口无言——毕竟最近的经历让他也开始对过去一直所坚信的“艾斯佩兰萨的骄傲”产生了怀疑。



之后，就在帝国大门前，一个熟悉的身影挡住了他们的去路——他正是玖利欧的哥哥拉古纳斯。本以为可以享受亲人团聚的喜悦，可拉古纳斯俨然变了一个人，竟对自己亲爱的弟弟玖利欧

痛下杀手。因为经历了十五年前的那幕惨剧，使拉古纳斯在很长的一段时间内都为里卡尔多的死而愧疚，为自己的无能为力而懊恼。他一直相信着里卡尔多，相信着保罗，相信着艾斯帕达的所有人，但他万万没有想到的是，自己最为相信的这些人到头来却欺骗了自己，背叛了自己。“我全错了，你们不过是在利用我罢了！”一句话道出了他心中的愤怒，“如果我是雷欧尼卡人，或许事情就不会变成现在这样。”这一句话又好像隐含着自己对过去生活的向往。爱和恨往往只是一念之差，当他知道自己曾经依靠的一切到头来不过是幻梦泡影的时候，内心便对这一切涌出一股无法遏制的恨意。“隐瞒了我身上留着的‘血之真相’并背叛了我的里卡尔多和保罗，我绝对不会原谅你们！”“你们封印了我的记忆，为的是把我当成和帝国战斗的最后王牌！”原来，帝国的皇帝沃尔夫甘古三世听信了唤星预言，为保自己皇位要杀死王子，里卡尔多明知道真相还不顾一切的要保护王子，这才有了十五年前的惨剧。那时候明明交出皇子一人就能保住艾斯帕达的所有人，可英雄里卡尔多宁愿牺牲这一切，仅仅为了利用皇子来推翻帝国的统治。比起艾斯帕达，里卡尔多选择了战斗和革命——这便是十五年前的真相，一个足以令所有人都崩溃的真相。也是这个残忍的真相促使拉古纳斯变成我方的敌人誓死战斗到最后一刻。“谁会死在这里，接下来才是我自己真正的活法。”也许在过去的漫长岁月中，拉古纳斯都为虚幻的人而活着，可现在决定为自己而活着的他又能走到哪里去呢？看着那个曾经熟悉的身影慢慢消失在视线中，玖利欧心中百感交集。

虚伪的英雄战争

一路走来，失去了不知道多少同伴，又背负着多少内心痛楚，终于眼看战争快要画上句号了。但令人难以置信的是，众人冲入宫内看到皇帝已死，骑士罗贝尔托斯手持武器就站在王座之前。更令人绝望的是，大批帝国军突然攻进来将玖利欧行人重重围困。这到底是怎么回事？原来看似愚忠的罗贝尔托斯早就计划好了一切，当我方推翻皇权的同时便会被扣上叛逆罪名而被处决掉，接下来他就可以名正言顺地扶持阿丽萨坐上皇位。结果所谓的自由之战不过是引导出一个皇权的交替罢了，什么都不曾改变过。阿丽萨可能早就知道会是这个结果，所以才一直都在为自己利用了玖利欧而烦恼不已；然而现在，看着曾经的同伴就要被处决，她惟一可以做的只得请求玖利欧放下武器投降，乞求他再相信自己一次。



“我相信你，因为我已经没有战斗的理由，如果不相信你，就真的什么都没了。”无可奈何的话语在这一刻充满着悲剧意味。虽然最后玖利欧一众人都被无罪释放，并且艾斯帕达的人也得到了自己的权力和自由，可被人称颂为英雄战争的这一场伟大的战争却没有留下玖利欧等人的身影。玖利欧没有被授予勋章，更没有得到英雄称号，反倒是罗贝尔托斯成为了救国英雄；女皇阿丽萨曾经想为玖利欧争取英雄封号，可在这个种族间相互仇视、贵族主义盛行的国度，她又能做些什么呢？除了默默地在心中祈祷玖利欧和大家平安无事，或许再无其他可能。到这一刻，阿丽萨才深刻体会到自己过去的想法有多么的天真，哪怕一开始抱着多强的信念和坚持，多么希望替民众谋福利，到头来自己不过是个傀儡，一具徒有其表的服从于帝制皇权之下的操线木偶。她没有办法再和玖利欧见上一面，更没有办法将自己内心的真实感受传达给玖利欧。只得用过往的记忆来满足自己，用“同伴”的经历来让自己无奈的内心得到哪怕片刻的安心。



《魔枪》的结局虽然有两个，但比起玖利欧失踪的那个悲剧性结局，笔者个人或许更能接受玖利欧的回归。经历一系列大战，身心疲惫的他回到了故乡，这里早已经物是人非，惟一残留着的只有过去的一些记忆。战斗让他变得绝望，让他怀疑靠失去了那么多东西换来的这些到底是不是值得。这时，令人欣慰的事情发生了，姐姐菲奥娜居然还活着，她惊喜地看到弟弟，便一把将其紧紧抱在怀中。“太好了。”亲人重逢不需要过多的话语，简简单单几个字便已经足以表明此刻的心情。活着，只要活着，就是一种幸福；只要活着，就还有可能。此刻的玖利欧表现得很平静，一句“我回来了”好像是在履行当初出战前和姐姐的承诺。他并没有食言，他回来了，带来了艾斯帕达人民所希望的自由。或许，这就够了。

写到这里，笔者不得不感叹——已经不知道多少年没有体会过这样令人绝望的残酷故事了。这种先前预想和最后结果间的可怕落差甚至令笔者纠结了好长一段时间，一直到看见姐弟团聚的一幕才终于能够安心地松了一口气。残酷的现实和令人绝望的剧情发展，固然令人大感不快，却能让最后一刻幸福来临时那一瞬间所带出的感动显得尤为珍贵，哪怕这一点点的感动于平时看来是何等的微不足道。

玩家点评

PSP 苍翼默示录 连续变换Ⅱ

厂商：Arc System Works　类型：FTG

评论人：小乌丸　评分：8.5

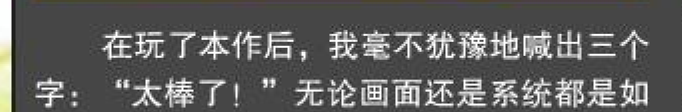
本作是“《苍翼默示录》系列”游戏在PSP上推出的第二作。因为前作的操作对我来说太痛苦了，所以在玩本作时是抱着一种试试看的心情去尝试的，但没想到本作的操作却是出乎意料的轻松简单。相比前作，本作追加了新人物，新模式。特别是新追加的深渊模式，一共999层的向下进发，使得这个模式的挑战性满点，每二十层出现乱入人物战胜后获得的强化点数与技能的设定更使游戏研究性满载，不过同一人物挑战未完成退出后、无法继续挑战这个设定，就让人有些泪流满面了。而玩过本作后最大的感受，是“速度”：快速地攻击、灵敏地反击、迅捷地起身，无一不印证我的感受。就如同本作名字“苍翼默示录”，的确给人耳目一新的感觉，与《街霸》的稳扎稳打不同，玩家操纵的角色总是像在找寻着敌人破绽一般，表现出了新世纪的格斗游戏与其他同类型作品不同且不令玩家失望的素质。



3DS 生化危机 佣兵3D

厂商：Capcom　类型：ACT

评论人：影踏火　评分：8



在玩了本作后，我毫不犹豫地喊出三个字：“太棒了！”无论画面还是系统都是如此的强大——本作真的非常出色。

本作在画面上属于绝对的上乘水平，读取速度和3D效果都很出众，不过在敌人出现时会掉帧，画面会拖沓一下，但不影响游戏进行。本作另设有教学关卡，确实感觉更像一个独立的游戏，而不是附属品。

画面上佳的本作，在系统上也绝不含糊，较之《生化5》有很大的改进，射击和上弹中可移动，躲避攻击会更方便，使其更像一款动作射击游戏。游戏的整体节奏相比原作加快了不少，且关卡丰富、场地辽阔。可以说，本作把佣兵模式发挥到了极限。而不足之处在于没有任何剧情，就是纯粹的打枪游戏，如果没有联机条件的话，或许很快就会腻吧。

本作推荐给对3DS游戏画面没信心的玩家以及动作射击游戏狂人，你们会从中感受到一股前所未有的快感，这快感发自内心！另本作还附带《启示录》的试玩版，确实值得购买哦。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



由于某白某这群伪受某《传说》的精神攻击，导致睡眠严重不足，为了让其有补瞌睡的时间，于是作为老乡的本人毫不犹豫地担当起了本群“火热秘技”的主持人，这是一种什么样的精神？白·求·恩！



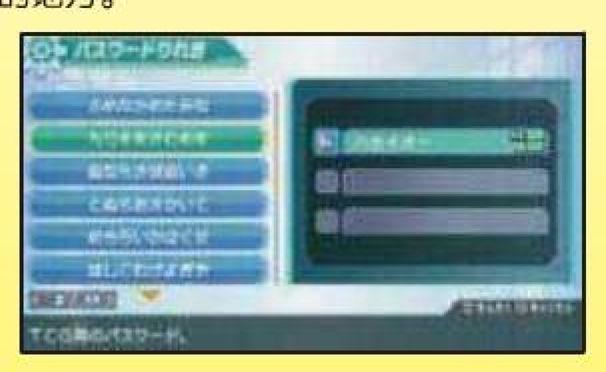
日版

纸盒战机

ダンボール战机

●快速填装

在使用铳类武器时有弹药数的限制，当弹药消耗完后需要进行一段时间填装后才能再次使用。填装弹药时可以移动，如果在填装弹药时机体从高处掉落就会打断其填装动作，而此时弹药却会被判定为填装成功，因此在填装弹药时可以故意操纵机体从高处往低处走，这样就能节约填装弹药的时间了，最好选择高低差不是很大的地方。



●密码

在上辑的攻略中已经为大家放出了部分密码，接下来放上后续更新的密码。

くろきスナイパー	エルビーエックス
ちこせんそしをう	りれむぬかさんあ
ひこごきえううふ	やりひみさただご
まおさきねねるろ	なそふにけぼじか
あちたきまのすい	れともかにわみほ
ききそなはべとも	こたみむのばんげ
バンカズアミレン	えしがざさんれわ
コロコロげんてい	るえしあめとなん
らかすみほろなす	べるまけぬおあた
いちげきひっさつ	びきんでたせへえ
まきがなおふずゆ	どかいうなふらさ
いえくみごひのれ	くいけむすなちえ
とくれまあまたけ	がなぐろつばいう
そえごはなをるて	うい ざいりごなだ
ましむせのわふろ	べえしんとだじも
のるきぼんせよご	つさづわびえらき
かいんさねこりき	をすかでとづひへ
ちなよらちちをお	ざてばつげくぜど
けわぞりとんうれ	



日版

深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

●仓库迷你游戏全攻略

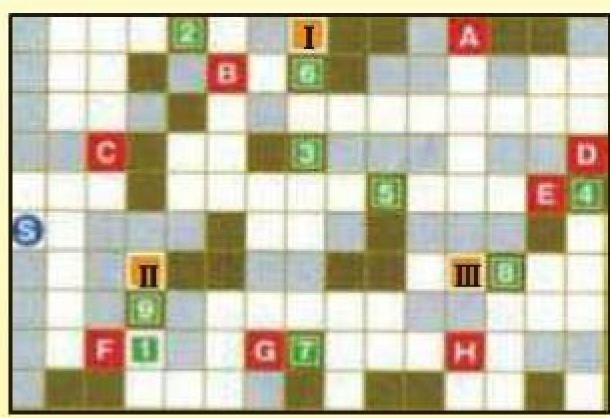
与仓库前的人对话就可以进行整理仓库的小游戏，将箱子推到指定位置然后回收3个宝箱里的物品后便能完成游戏，获得的奖励则是宝箱里的物品以及5000G。

图例说明

初始地点	将货物放进去后才能移动的地方	宝箱
可以移动的地方	货物	货物推动的方向
不能移动的地方	货物要运送的地方	货物拉动的方向

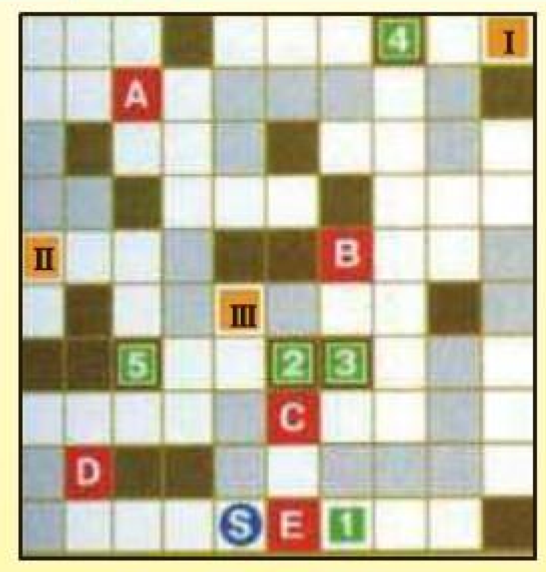
ベルケンド港

货物搬运顺序（括号里的箭头代表箱子的移动顺序）	
1	将F移动到1（→）
2	将C移动到2（↑↑↑→→）
3	将B移动到3（↓↓↓→→↑）
4	将D移动到4（↓）
5	将E移动到5（←←←←）
6	将A移动到6（↓↓←←←←↑）
7	回收宝箱Ⅰ
8	将H移动到7（←←←←）
9	将G移动到8（→→→→→→↑↑）
10	回收宝箱Ⅲ
11	将F移动到9（↑）
12	回收宝箱Ⅱ



シェリダン港

货物搬运顺序	
1	将E移动到1（→）
2	将C移动到2（↑）
3	回收宝箱Ⅲ
4	将D移动到3（↓→→→→↑↑↑→）
5	将B移动到4（→↓↑↑↑↑↑）
6	回收宝箱Ⅰ
7	将E移动到5（←↑↑↑←←←）
8	回收宝箱Ⅱ



ケテルブルク港

货物搬运顺序	
1	将F移动到1（→↓→→↑）
2	将E移动到2（→→）
3	将C移动到3（↑）
4	将E移动到4（↑↑↑↑↑）
5	将A移动到5（←←）
6	将B移动到4（↓↓↓↓↓）
7	将D移动到7（→）
8	回收宝箱Ⅰ
9	将F移动到8（↑↑←←←）
10	回收宝箱Ⅱ
11	将D移动到9（←←←↓↓↓）
12	回收宝箱Ⅲ

グランコクマ

货物搬运顺序	
1	将D移动到1（↑↑↑）
2	将A移动到2（↓↓↓↓↓←←←↑←）
3	回收宝箱Ⅱ
4	将B移动到3（↑↑↑）
5	回收宝箱Ⅰ
6	将C移动到4（↑↑↑↑）
7	回收宝箱Ⅲ



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

3DS的战棋大作《恶魔幸存者 超频》确定发售日为今年9月1日，一直关注本作的玩家可以先留个心。7月的三大掌机平台虽然游戏阵容不算太突出，但均有值得关注的作品，尤其是历经数月平淡的NDS将迎来《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》和《恶魔幸存者2》，可以说是接下来除《集合！卡比》和《神秘屋》外最具可玩性的两款游戏。

发售表阅读说明

- 红色字体为受瞩目游戏。
- 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	4800日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
21日	夜半怪物街 琳泽与魔法韵律	うしみつ・モンストルオ リンゼと魔法のリズム	Santa	ACT	4725日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
28日	超级口袋妖怪大乱斗	スーパーポケモンスクランブル	Nintendo	ACT	4800日元
		2011年8月			
4日	谜惑馆 回音之间	謎惑館 音の间に间に	Capcom	AVG	4800日元
11日	惊奇！飞跃！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	AVG	3990日元
25日	两眼锻炼右脑 3D速读术	两目で右脑を锻える 3D速读术	Mile Stone	ETC	3990日元
		2011年9月			
1日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバー オーバークロック	Atlus	S・RPG	6279日元
8日	噩梦解谜 碾压3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	ACT	5980日元
		2011年10月			
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
		2011年夏			
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
未定	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
		2011年秋			
未定	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	售价未定
未定	忍 3D（暂名）	Shinobi 3D（暂名）	SEGA	ACT	售价未定
		2011年冬			
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンドー3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ！！ 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
14日	野营妈妈+爸爸	キャンピングママ+パパ	Office Create	ETC	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	6279日元
		2011年8月			
4日	集合！卡比	あつめて！カービィ	Nintendo	ACT	3800日元
4日	汽车总动员2	カーズ2	Disney	RAC	5040日元
4日	全假面骑士 骑士世纪	オール仮面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	ACT	5040日元
4日	闪亮护士物语	ピカピカナース物语	日本Columbia	AVG	5040日元
25日	光之美少女 旋律收集	スイートプリキュア メロディコレクション	NBGI	ETC	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黑の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
		2011年9月			
15日	维尼熊 100英亩森林的烹饪书	くまのプーさん 100エーカーの森のクッキングBOOK	Disney Interactive Studios	ETC	5040日元
		2011年内			
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元



星际火狐64 3D

7.14 ◆Nintendo◆STG◆4800日元

A 期待度



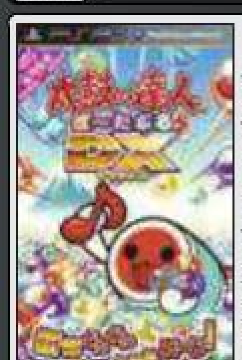
诞生自N64的名作移植，玩家要扮演火狐福克斯驾驶各种战斗机械，向威胁宇宙的安德鲁夫博士发起挑战。本作采用纵深视角，关卡场景丰富。活用3DS机能，玩家可以直接用陀螺仪感应器操作机体的飞行。游戏对应一卡四人联机对战，全360度的空战极具迫力。



太鼓之达人 携带版DX

7.14 ◆NBGI◆MUG◆5229日元

A 期待度



音乐节奏类游戏的掌机续作。久别PSP五年的本作与诸多ACG作品合作，玩家可演奏来自《怪物猎人》、《超时空要塞F》、初音未来等著名曲目，同时像前作一样陆续更新下载曲目。此外还新增神舆模式和组曲模式，选择多首曲目连续游戏增加了难度和可玩性。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年7月			
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	实况力量职业棒球2011	实况パワフルプロ野球2011	Konami	SPG	5250日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ－たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
14日	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 –Piece of Future–	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ	Capcom	ACT	4800日元
28日	女王之门 螺旋混沌	クイ－ンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポ－タブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケ－ンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界	ハ－トの国のアリス・アニバ－サリ–Ver.WonderfulWonderWorld	QuinRose	AVG	5985日元
		2011年8月			
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカ－クラブをつくろう！ 7 EURO PLUS	SEGA	SLG	5600日元
4日	风暴恋人 夏恋	STORM LOVER　夏恋！！(ナツコイ)	D3 Publisher	AVG	5040日元
4日	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナ－ジュⅢ 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
4日	信长的野望 苍天录 威力加强版	信长の野望・苍天录 with パワ－アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
4日	勇者30 2nd	勇者30 SECOND	MMV	RPG	4980日元
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイル－村G	Capcom	ETC	3990日元
18日	遗忘	アムネシア	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填	グロ－ランサ－Ⅳ オ－バ－リロ－デッド	RPG	Atlus	6279日元
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシュ－タ－ THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff –alley–	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探偵と幽灵と怪盗と–	Boost On	AVG	3654日元
25日	真・三国无双6 特别版	真・三国无双6 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
25日	猩红帝国	クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	5985日元
25日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん +(ぷらす)	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2011年9月			
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリ－	MMV	RPG	5229日
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスタ－ズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コ－プスパ－ティ－Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米治疗者	ナノダイバ－	Takara Tomy	ACT	5040日元
8日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピ－タ－パン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	售价未定
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォ－チュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
		2011年夏			
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジ－ 零式	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

10款热门新作最新官方影像

游戏展望台





边境之门	女王之门 螺旋混沌
美食的俘虏 美食生存者	战国BASARA 群雄编年史
纳米潜行者	七龙战记2020
黑岩射手 游戏版	恶魔幸存者2
火影忍者 疾风传 终极冲击	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

最新发售游戏影像直击

新作特搜队



鹅妈妈童谣的秘密之馆	深渊传说
高达回忆 战争的记忆	洛特雷克博士与忘却的骑士团
荣耀同盟	

喧闹游园

真人版马里奥赛车

如果口袋妖怪成真2



随盘附送

PSP ISO

斯坦因之门

荣耀同盟

NDS ROM

汽车总动员2

大神传 小小太阳（汉化版）

机器人大逃亡

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《DJ Max 携带版3》OST等着你。

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园的《如果口袋妖怪成真2》中，皮卡丘最后用什么招式干掉了喷火龙？

A.电光火石　　B.电击　　C.AK47







PEGA
精美游戏周边

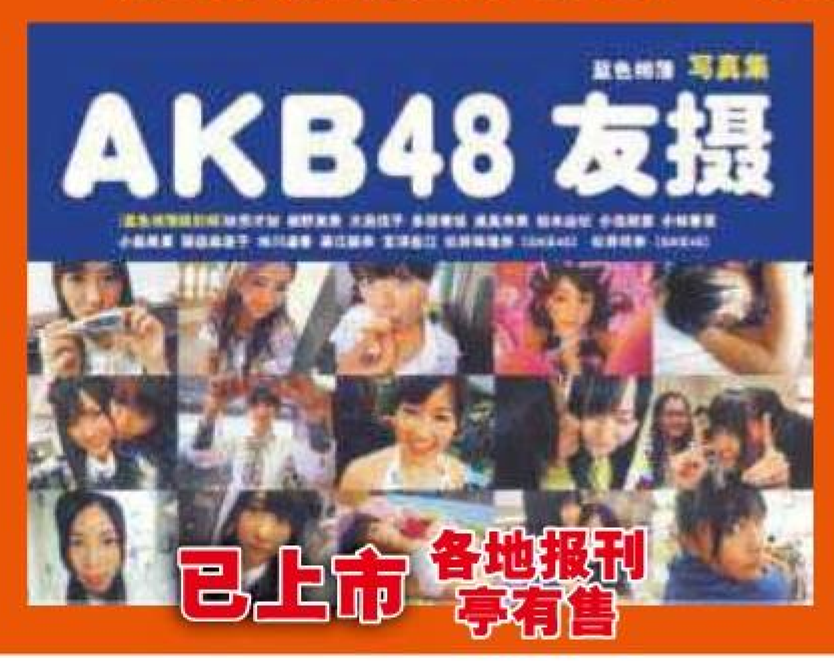
3名

《AKB48 友摄 写真集 蓝色相簿》

全彩32开176页



附送AKB48两小时DVD “东京秋祭演唱会·第二天”



由日本超人气女子偶像团体“AKB48”全体成员，手持数码相机在一年间互相抢拍，将超过15000张私房照片精心筛选，编制而成了“红·蓝”两本珍藏相簿。更衣间、自家的厨房、舞台休息室、关岛、俄罗斯，“友摄”写真集为你记录了舞台上所看不到的，最真实、最亲切的AKB48，《蓝色相簿》收录了大岛优子、板野友美、柏木由纪、小岛阳菜、筱田麻里子等人气成员为相片叙述的一些故事。本专辑务求将这个从日本红遍至世界各地的天团推广给更多读者，并附送AKB48“东京秋祭演唱会”第二天的精华影像，为广大AKB48 FANS呈献的挚爱珍藏。

口袋玩家 VOL.44

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。



卷首特辑

《口袋妖怪 黑·白》妖怪与角色诞生秘话

官方制作人谈系列第五代作品中的口袋妖怪与角色们的创作。

特别报道

2011剧场版映前综合报道

2011剧场版上映在即，我们给各位口袋FANS带来最全面的信息。

游戏前哨战

超级口袋妖怪大乱斗

热热闹闹的大乱斗，3DS上第一款《口袋妖怪》游戏即将来临！

口袋游戏室

口袋妖怪立体图鉴

介绍对应3DS的首款《口袋妖怪》题材的软件。

研究所

口袋妖怪详尽分析
——属性别专题之钢系

天生的钢铁之躯，攻守兼备的战士，本辑，我们来探析复合齿轮、手刀战士、铁壳蚁、卢卡里奥、大磁鼻、炎铜兽这6只精灵。

精美赠品：

胖丁豆腐纸模+
精灵球豆腐纸模

DVD精彩收录：口袋妖怪立体图鉴广告+《超级口袋妖怪大乱斗》预告片+《口袋妖怪突击队 光之轨迹》动画（上）+《宠物小精灵BW》最新动画+《DP》补完。



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-670-0

掌机王小炎光盘定价：12元 （1DVD+1手册）